

SONDERHEFT BALLERSPIELE

WWW.PCACTION.DE

PC ACTION

1/2007
€ 6,99
Österreich € 7,50; Schweiz sfr 13; Dänemark dkr 59; Italien, Spanien, Frankreich, Griechenland € 8,70; Holland, Belgien, Luxemburg € 7,90

5 SPIELE AUF DVD IM HEFT

Actioncube Mehrspieler-Shooter

Darsana Mehrspieler-Shooter

The Hunted Ego-Shooter

War Rock Mehrspieler-Shooter

Warsow Mehrspieler-Shooter

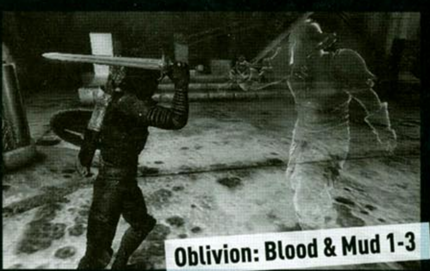
+ Poster

BALLERSPIELE

Mörderisch gut, aber kontrovers: Politiker eröffnen die Hexenjagd auf sogenannte „Killer"-Spiele

AUSSERDEM AUF DVD: TONNENWEISE MODS, TRAILER & DEMOS

16 Freigegeben ab sechzehn Jahren gemäß § 14 JuSchG usk


Oblivion: Blood & Mud 1-3


Doom 3: Hellgate


Half-Life 2: Gutter Runners



Mörderisch gut

Nur noch Kinderspiele in Deutschland? Rosa Plüschhasen schmusen mit Gänseblümchen? Nicht mit uns! Outen Sie sich mit PC ACTION gegen unsinnige Spielverbote. Das Shirt ist nicht nur bequem und hinten mit unserem sexy Logo versehen – es ist auch noch günstig. Los jetzt: K-A-U-F-E-N!



BESCHREIBUNG DES T-SHIRTS:
- Lieferbar in den Größen S bis XXXL
- 100 Prozent Baumwolle



GamersWear©



RABATT NUTZEN, VERSANDKOSTEN SPAREN
Um den exklusiven Rabatt für PC ACTION-Leser einzulösen, besuchen Sie www.GamersWear.com, klicken auf „Online-Shop" und geben dann im Suchfeld unten links den folgenden Suchbegriff ein: Killerspiele.



PC-ACTION-„KILLERSPIELE-SPIELER"-T-SHIRT KAUFEN
Bei der Produktbeschreibung klicken Sie auf die Schaltfläche „In den Warenkorb".



BESTELLUNG ABSCHLIESSEN
Per Klick auf „Zur Kasse" gelangen Sie über die Registrierung zu den Lieferoptionen. Vorkasse und Kreditkartenzahlung sind € 3,90. Bei „Bar-Nachnahme" fallen € 4,00 Postgebühren an.

25% SPAREN
NUR: € 14,95
STATT € 19,95



PC ACTION

AKTION BEFRISTET BIS ZUM 28. MAI 2007

Ein Mörder-Spaß!



Die ganze Welt rätselt, was der Begriff „Killerspiele" überhaupt bedeuten soll. Wir rätseln mit.

Ciszewski: Ich weiß ja nicht, wie es Ihnen geht, aber nach einer Runde *Final Fantasy 7* wurde ich richtig aggressiv.

Hesse: Warum? Nur weil Sie bei diesem Rollenspiel, das ab zwölf Jahren freigegeben ist, in rundenbasierenden Kämpfen mit Zaubersprüchen gegen niedlich aussehende Kreaturen vorgehen müssen?

Ciszewski: Aber es sieht alles so wirklichkeitsnah aus!

Gürnth: Sie meinen die surreale Fantasiewelt, die so schön ist, dass man schon fast von Kunst sprechen könnte?

Hesse: Mittlerweile herrscht in deutschen Medien solch eine Paranoia, dass selbst pädagogisch wertvolle Titel mit toller Hintergrundgeschichte als „Killerspiele" dargestellt werden.

Ciszewski: Aber Chef, was genau versteht man eigentlich unter dem Begriff „Killerspiele"?

Hesse: Das weiß gar keiner so genau. Hauptsache, über etwas meckern, von dem man keine Ahnung hat.

Bertits: Wie wär's dann, wenn wir, die wirklich Ahnung von der Thematik haben, entscheiden, was echte „Killerspiele" sind und was nicht? In einem Sonderheft zum Beispiel.

Lenhardt: Hervorragende Idee, Bertits! Dafür verdoppeln wir Ihr Gehalt!

Bertits: Juhu! Dann kann ich mir endlich zwei warme Mahlzeiten pro Woche für mich und meine Familie leisten. Ein Traum wird wahr.

Frank: Ich hasse alles und jeden ... alles und jeden ... alles und jeden ...

Fränkel: Ach ja, was hat eigentlich der Kollege Frank so getrieben?

Fischer: Irgendwie scheint er neben sich zu stehen, er summt ständig Strophen von Heavy-Metal-Liedern. Er ist nicht mehr derselbe, nachdem ihn der Chef vom Volontär zum Redaktionsfußpfleger degradierte.

Frank: ... Murder, death, kill ...

Wollner: Dafür hat Frank eine schöne *Counter-Strike*-Karte gebaut, die unserer Redaktion nachempfunden wurde. Spaßig!

Blumenthal: Und nützlich: Vorher habe ich mich auf dem Weg zu den Toiletten häufig verlaufen. Dank tagelangem Training in *Counter-Strike* mache ich mir nie wieder in die Hose!

Ciszewski: Was haben wir eigentlich für eine tolle Einheitskleidung an?

Fränkel: Das sind unsere feinen „Killerspiel-Spieler"-T-Shirts. Jeder Leser, der genau so lässig und gefährlich aussehen will wie wir, braucht dieses Ding. Einfach mal auf die Seite links schauen!

Lenhardt: Genug geredet. Beginnen wir mit der Arbeit am Sonderheft „Killerspiele". Wir erschaffen damit die Bibel für Actiontitel und ermitteln den Härtegrad der Serien.

Gürnth: Härtegrad? Mein Opa war doch in Stalingrad.

Die Redaktion



HEINRICH LENHARDT
ROLLENSPIELE, SPORT
... wurde schon mit *Space Invaders* verdorben und ist der Beweis dafür, was über 20 Jahre Ballerspiele-Konsum mit der menschlichen Psyche anrichten können.



JOACHIM HESSE
ACTION, ADVENTURES
... stellt fest, dass Deutschland seine Hilfe braucht und kandidiert deshalb bei der nächsten Bundestagswahl als Kanzler.



HARALD FRÄNKEL
ACTION, SPORT
... freut sich besonders auf das „Killerspiel" *Stranglehold* mit einer Pixelversion von Chow Yun-Fat. Eine Vorschau finden Sie auf Seite 47.



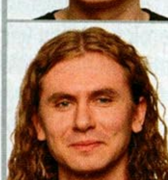
WOLFGANG FISCHER
ROLLENSPIELE, ACTION
... gehört zu einer Generation, in der der Geschicklichkeitsspiel-Klassiker *Pong* als Auswuchs des Teufels galt. Die Zeiten ändern sich.



RALPH WOLLNER
ACTION, SPORT
... ist trotz der ganzen „Killerspiele" so gefährlich wie ein krebskranker Truthahn und wundert sich über die neuen Gesetzesentwürfe.



LUKASZ CISZEWSKI
ACTION, MEHRSPIELER-SHOOTER
... hat damals zugeschaut, als ein Kumpel seine Schule in *CS* nachgebaut hat und ist trotzdem nicht weniger unterbemittelt als seine Kollegen.



ALEXANDER FRANK
STRATEGIE-, ACTION- UND ROLLENSPIELE
... bereitet sich ernsthaft auf einen Amoklauf vor, wenn er wegen Populisten wie Stoiber und Beckstein seinen Arbeitsplatz verliert.



CHRISTIAN GÜRNTH
STRATEGIE, ACTION
... fand dank „Killerspielen" schon mehrere sehr gute, intelligente Freunde und hat sein soziales Umfeld gestärkt. Danke „Killerspiel"!



DENNIS BLUMENTHAL
STRATEGIE, TAKTIK-SHOOTER
... genießt jeden Abend gemütlich bei einer Runde *Counter-Strike* eine menschliche Leber, ein paar Favabohnen und dazu einen köstlichen Chianti. Tata.



MARC BREHME
MODS, ADVENTURES
... hüpft im Mega-„Killerspiel" *Super Mario* den Feinden auf den Kopf und zerquetscht sie dadurch elendig zu Mus – muhahahahaha!



ANDREAS BERTITS
MODS, STRATEGIE- UND ROLLENSPIELE
... fragt sich, ob er auch ein gemeiner „Killerspieler" ist, wenn er seine Tochter mit den Worten „kille, kille" unter den Achseln kitzelt ...

TESTS



„Killerspiele" im Test

In unserem grandiosen Testbereich stellen wir Ihnen die Spielserien vor, die in den Bereich sogenannter „Killerspiele" fallen könnten. Wir verraten Ihnen sogar unsere Einschätzung des jeweiligen Härtegrads. Gefunden haben wir auch alte Meister wie *Mafia* oder *Max Payne 2* und sie an heutigen Standards gemessen. Lesen Sie nach, bei welchen Spielen sich der Kauf lohnt!

BLICKPUNKT



Verbot von „Killerspielen"

Verrohen Computerspiele die Jugend? Warum fordern einige Politiker Gefängnisstrafen für Spieler? Wir haben knallhart recherchiert und sind zu einem ganz simplen Schluss gekommen: Wer keine Ahnung hat, soll einfach mal die Klappe halten.

PC ACTION
Sonderheft 1/2007
ANSCHRIFT DER REDAKTION:
Dr.-Mack-Str. 77 • 90762 Fürth
FAX: 0911/28 72 435 • **E-MAIL:** leserbriefe@pcaction.de
Besuchen Sie uns im Internet unter www.pcaction.de

KUNDENDIENST

BLICKPUNKT

VORSCHAU

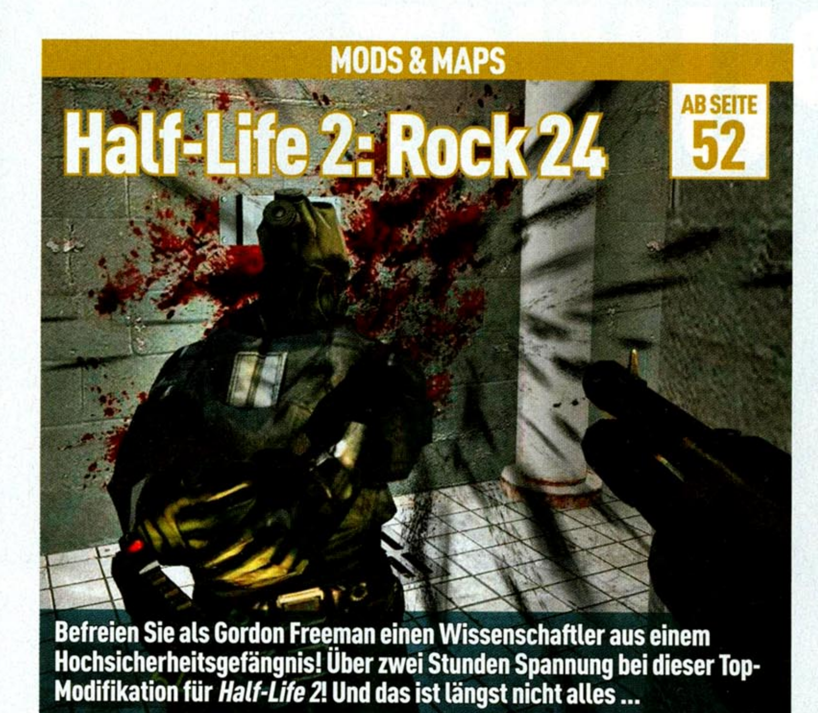
TEST

MODS & MAPS

SPIELETIPPS

HARDWARE

MODS & MAPS



Half-Life 2: Rock 24

AB SEITE 52

Befreien Sie als Gordon Freeman einen Wissenschaftler aus einem Hochsicherheitsgefängnis! Über zwei Stunden Spannung bei dieser Top-Modifikation für *Half-Life 2*! Und das ist längst nicht alles ...

BLICKPUNKT



Eigene Karten in Counter-Strike Source

AB SEITE 62

Sie möchten Ihren eigenen Level in *Counter-Strike Source* erstellen, haben aber keine Ahnung, wie das geht? Wir erklären es Ihnen – am Beispiel unserer Redaktion. Die haben wir für Sie in *CSS* mit dem offiziellen Editor nachgebaut und auf die DVD gepackt.

AUF DER SILBERSCHEIBE

5 Vollversionen: Actioncube • Darsana • The Hunted • War Rock • Warsow • 6 Spiele-Demos: Battlefield 2142 • Ghost Recon: Advanced Warfighter • Gothic 3 • Splinter Cell: Double Agent • War Front: Turning Point • 4 Trailer: Bioshock • Ghost Recon: Advanced Warfighter 2 • S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl • Unreal Tournament 3 • Maps & Mods: Battlefield 2: Allied Intent • Command & Conquer: Generäle - Cold War Crisis • Company of Heroes: Enhanced Combat, Panzermod, Skinmod Camomod • Counter-Strike Source: de_wanda • Die Schlacht um Mittelerde 2: Rise of Rome 2 • Doom 3: E1M1 Redone, Hellgate, Rotoscope, Doom3/UAC Franchise 666, UAC Lost Facility • Far Cry: Mischief in Paradise (inklusive deutschem Textpatch) • F.E.A.R.: Coop Warfare • GTA: San Andreas: Blue Sky Mod, Doppelte Waffen Mod, Enhanced Tire Action, Gang War Mod, Hot Coffee Mod, No Clash 4 Clothes, Sanga Mod • Half-Life 2: Gutter Runners, Rock24 • Prey: Rotoscope, Situational Awareness • Quake 4: Hardqore, Rotoscope • The Elder Scrolls 4: Oblivion - Blood and Mud • Patches: Dark Messiah of Might and Magic • Far Cry • F.E.A.R. • Hitman: Blood Money • Mafia • Prey • Unreal Tournament 2004

Bitte beachten!

Die uns von den Herstellern zur Verfügung gestellten Vollversionen sind in der Regel auf die neueste Version gepatcht. Um Ihnen die Vollversionen auf unseren DVDs bereitstellen zu können, sind manchmal Veränderungen der Installationsroutinen notwendig. Aus diesem Grund kommt es vor, dass Internet-Patches zur Verkaufsversion der Spiele nicht mit unseren Vollversionen funktionieren. Bedenken Sie deshalb: Sollten Sie dennoch solche Updates verwenden, können wir die Funktionsfähigkeit der Software nicht mehr garantieren. Für Mehrspieler-Shooter ist in der Regel eine Internetverbindung zum Spielen nötig.



COMPUTEC MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger: Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: leserbriefe@pcaction.de
Internet: www.pcaction.de

Vorstand Johannes Sevket Gözalan (Vorsitzender), Niels Herrmann

Chefredakteur/Objektleitung **Heinrich Lenhardt**
Stellv. Chefredakteur (V.i.S.d.P.) **Joachim Hesse**
verantwortlich für den redaktionellen Inhalt (Adresse siehe Verlagsanschrift).

Leitende Redakteure Wolfgang Fischer, Harald Fränkel
Redaktion Spiele Dennis Blumenthal, Lukasz Ciszewski, Alexander Frank, Christian Gürnth, Ralph Wollner
Redaktion Hardware Thilo Bayer (Ltg.), Christian Gögelein (Stellv.), Marco Albert, Lars Craemer, Daniel Möllendorf, Henner Schröder, Carsten Spille, Frank Stöwer, Daniel Waadt
Community-Redakteure Andreas Bertits, Marc Brehme
Chefreporter Christoph Holowaty
Textchefs/Schlussredaktion Wilfried Barbknecht, Claudia Brose
US-Korrespondent Roland Austinat

Layout Carola Giese (Ltg.), Silke Engler, Jesse Grose, Anja Grosler, Anne-Marie Kandler, Philipp Heide, Marco Leibetseder
Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung Carola Giese
CD, DVD, Video Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Björn von Bredow, Thomas Dziewiszek, Michael Neubig, Christine Rockenfeller, Michael Schraut, Jasmin Sen

Commercial Director Hans Ippisch
Vertriebskoordination Sabine Eckl-Thurl
Marketing Jeanette Haag
Produktionsleitung Martin Closmann, Ralf Kutzer

www.pcaction.de
Computec Internet Agency GmbH
Redaktion Ralph Wollner (Ltg.), Christian Gürnth, Sascha Pilling, Sebastian Thöing
Projektleitung & Konzeption Justin Stolzenberg (Ltg.), Markus Wollny
Programmierung René Behme, Marc Polatschek, Stefan Ziegler
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Anzeigenleitung
Thomas Knopp,
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift.

Anzeigenberatung
Brigitta Asmus: Tel.: +49 911 2872-253; brigitta.asmus@computec.de
Judith Gratias: Tel: +49 911-2872-258; judith.gratias@computec.de
Gregor Hansen Tel: +49 221-2716-991; gregor.hansen@computec.de
Markus Kirchner: Tel: +49 911-2872-342; markus.kirchner@computec.de
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Michael Mensah: Tel.: +49 911 2872-342; ; michael.mesah@computec.de
Ronny Münstermann: Tel +49 911 2872-251; ronny.muenstermann@computec.de
Andrea Nikuta-Meerloo: Tel +49 911 2872-251; a.nikuta-meerloo@computec.de
Silke Pietschel: Tel.: +49 911 2872-254 ; silke.pietschel@computec.de
Katja Thiem: Tel.: +49 911 2872-252; katja.thiem@computec.de
Lars Werkmeister: Tel.: +49 911 2872-255 ; lars.werkmeister@computec.de

Anzeigendisposition Judith Linder; judith.linder@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 20 vom 1.10.2006

AWA ACTA PC ACTION wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite 2006: 520.000 Leser

Abonnement
Abo-Service Inland/Ausland, Telefon: +49 89 20 959-125, Fax: +49 89 20 028-111
E-Mail: computec@csj.de, Online: http://abo.pcaction.de
Postadresse:
COMPUTEC Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 57,60 Ausland: € 69,60

Abo-Service Österreich
Telefon: +43 6246 882 882, Fax: +43 6246 882 52 77, E-Mail: computec@leserservice.at
Postadresse:
Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif
Abonnementpreis für 12 Ausgaben: € 64,80

ISSN/Vertriebskennzeichen 0946-6290/B 50027
Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg

Vertrieb und Einzelverkauf: Burda Medien Vertrieb GmbH, Arabellastraße 23, 81925 München
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen



MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, WINDOWS VISTA: DAS OFFIZIELLE MAGAZIN, PC ACTION, PLAYZONE, N-ZONE, KIDS ZONE, EDGE, DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN, PLAY VANILLA, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CELEBRITY. **Internationale Zeitschriften: Polen:** COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CKM, MAGAZIN SPORT-OWY, PLAYBOY. **Ungarn:** JOY, SHAPE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, CKM, PLAYBOY, HORIZON, DESIGN ROOM.
Internationale Tageszeitungen: Polen: PRZEGLAD SPORTOWY, TEMPO, SPORT

SIE WOLLEN MEHR? DANN LOS: DIE KOMMENDEN AUSGABEN VON PC ACTION ERSCHEINEN AM 21. MÄRZ, 18. APRIL UND 23. MAI 2007.



SCHNITTE IN SPIELEN

Ich kann kein Blut sehen!

Fehlendes Pixelblut, Roboter statt Soldaten, entschärfte Zwischensequenzen: ein Bericht über Schnitte in deutschen Versionen bedeutender Spiele.

Auf der Internetseite vom Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend findet sich folgende Beschreibung: „Das Jugendschutzgesetz dient dem Schutz der Jugend in der Öffentlichkeit. [...] Computerspiele und Bildschirmspielgeräte müssen wie bislang bereits Kino- und Videofilme mit einer Altersfreigabekennzeichnung versehen werden. Diese Bildträger dürfen nur an Kinder und Jugendliche abgegeben werden, die das gekennzeichnete Alter haben." Im Klartext: Da Jugendliche im 21. Jahrhundert immer weniger außerhalb des Hauses abhängen, sich stattdessen mit Medien zudröhnen und Eltern keine Ahnung von diesem Treiben haben, sind strikte Regelungen nötig, damit beispielsweise elfjährige Mädchen in der Videothek nicht aus Versehen die Tier-Dokumentation *Wendy: Spaßige Abenteuer auf dem Reiterhof* mit *Geile Stute Wendy: Spritzige Spiele auf dem Reiterhof* verwechseln. Ferner heißt es im überarbeiteten Jugendschutzgesetz: „Die Verbote für schwer jugendgefährdende Medien, insbesondere die mit Gewaltdarstellungen, werden erweitert und verschärft." Während es bei Filmen mit schlüpfrigen oder gewaltverherrlichenden Inhalten relativ simpel ist, für bestimmte Altersgruppen bedenkliche Szenen herauszuschneiden, gestaltet sich die Sache bei Computerspielen schwieriger. Und nichts bringt die Spielergemeinde schneller auf die Palme als ein lang erwarteter Action-Titel, der in Deutschland nur entschärft erscheint. Doch was steckt hinter der Schere, mit der schon Spiele wie *Mafia*, *Soldier of Fortune 2* oder *GTA: San Andreas* Bekanntschaft gemacht haben? Welche Gründe haben die Vertriebsfirmen, den deutschen Spielern beschnittene Ware anzubieten? Und sind entschärfte Spiele tatsächlich so schlecht wie ihr Ruf? PC ACTION nennt die Antworten.

PRÜFUNGSANGST

Das Thema ist noch älter als unser Chefredakteur: Sobald erste Gerüchte auftauchen, dass ein angekündigter Action-Titel in Deutschland geschnitten erscheine, schreien potenzielle Käufer auf wie kleine Hunde, denen man auf die Pfote tritt: „Mein Leben ist sinnlos! Ich kann es nicht ertragen, Shooter *XY* durchzuspielen, ohne meinen Pixelgegnern die Gliedmaßen abtrennen zu können!" Oder: „Wenn ich meine virtuellen Feinde über den Haufen schieße, muss ich im roten Pixelsaft baden!" So lauten gängige Gegenstimmen, wenn ein Vertrieb Schnitte vornehmen will. Doch es gibt gute Gründe, Spiele für den heimischen Markt zu entschärfen. Denn bevor ein Computerspiel in den Verkaufsregalen landet, prüft die Unterhaltungssoftware



Soldier of Fortune 2: Double Helix, deutsche Version: Sie kämpfen als Robo-Elite-Söldner gegen andere Blechköpfe.

Selbstkontrolle (USK), wie das Spiel mit dem deutschen Jugendschutz und Strafrecht vereinbar ist. Zudem beurteilen unabhängige Gutachter der USK, für welche Altersgruppen das Produkt geeignet ist. Schmutzige Wörter? Nichts für Sechsjährige! Kampf als Spielinhalt? Erst ab zwölf Jahren! Hässliche Redakteure und dämliche Sprüche auf einer DVD? PC ACTION ab 16! Ja, sogar die Videos und Vollversionen unseres Datenträgers überprüft die USK jeden Monat. Zeigt ein Spiel beispielsweise zu heftige Gewaltdarstellungen, vergibt die USK das Prädikat „Keine Jugendfreigabe"* oder verweigert ein Siegel völlig („Ohne Kennzeichnung"). Und weil ein fehlendes Siegel meistens eine Indizierung durch die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien zur Folge hat, versuchen die Vertriebsfirmen, ihre Produkte anzupassen, um sie in Deutschland offen verkaufen zu dürfen. Steht ein Spiel nämlich auf dem Index, darf es nicht mehr beworben werden und es wandert unter die Ladentheke. Einen großen kommerziellen Erfolg kann sich der verantwortliche Vertrieb somit abschminken. Und solch einen Griff ins Klo kann sich natürlich kein Hersteller erlauben.

„Es gibt gute Gründe, Spiele für den heimischen Markt zu entschärfen."

TAPFERES SCHNEIDERLEIN

Sicherlich kennen Sie als informierter PC ACTION-Leser Dutzende Titel, die hierzulande beschnippelt erschienen sind. Bei einigen Spielen liegen die Gründe für Verstümmelungen auf der Hand. So stellen die internationalen Versionen von Spielen, die vom Zweiten Weltkrieg handeln, durchaus Hakenkreuze und andere Nazi-Symbolik dar. Da

* Freigegeben ab 18 Jahren

Die Vorher-Nachher-Show

Die Liste von geschnittenen Spielen ist so lang wie die Glieder mancher PC ACTION-Redakteure. Sie wissen sicherlich, was wir meinen. Die Beine vom Chef-Riesen Joachim Hesse beispielsweise. Die häufigsten Entschärfungen bei deutschen Versionen betreffen die Gewaltdarstellung. Folgende Titel könnten davon ein Lied singen – wenn sie keine Computerspiele wären.

Ungeschnittene Version	Deutsche Version



In *GTA: San Andreas* dürfen Sie fast alles machen, was Sie wollen: Autos klauen, zum Friseur gehen oder Gangster verprügeln. Liegt jedoch eine Pixelperson in der deutschen Version am Boden, geht nichts mehr.



Während sich die virtuellen Feinde in sämtlichen Versionen von *Warrior Within* köpfen und zerschneiden lassen, bleibt diese Funktion im Nachfolger *The Two Thrones* nur den Spielern im Ausland vorbehalten.



Haben Sie Eier? Schön! Die deutsche Fassung von *Scarface: The World is Yours* nämlich nicht. Die Anzeige, welchen Hoden des Gegners Tony Montana weggeschossen hat, fehlt ebenso wie eine Waffe: die Kettensäge.



In der Urfassung von *Sniper Elite* verfolgt die sogenannte Bullet Cam den Flug der Gewehrkugel. In Zeitlupe sieht der Spieler zu, wie das Geschoss den Gegner niederstreckt. Diese Ansicht fehlt hierzulande.



In der ungeschnittenen Variante von *Unreal 2* ist es im Gegensatz zur deutschen Version möglich, die Aliens in Stücke zu schießen. Zudem bekommen Sie in der Umgebung Leichen von Pixelmenschen zu Gesicht.



Realsatire? *Brotregen 2** ist vermutlich das erste und einzige Vampir-Spiel, das ohne Blut auskommt.

Call of Duty 2: Da Spiele – anders als Filme – bei uns nicht als Kunstform gelten, dürfen keine Hakenkreuze zu sehen sein. Die Folge: Fantasieflaggen an den Häusern.

Beim Wild-West-Drama *Call of Juarez* fehlen die Bluteffekte. Zudem prallen abgefeuerte Pfeile von den Gegnern ab, statt im Pixelkorpus stecken zu bleiben.

Beim deutschen *Counter-Strike* hocken sich die besiegten Gegner und Geiseln seit Version 1.0 auf den Boden und schütteln den Kopf. Das Blut im Spiel ist gelb.

Um ein USK-Siegel zu bekommen, änderte Vertrieb Frogster die Hintergrundgeschichte von *Der Knadator**. Auch verfügt der Held über Betäubungswaffen.

INTERVIEW „EIN 16ER-SPIEL IST KEIN KINDERSPIEL."


Christine Schulz ist Leiterin der USK in Berlin.



Wir sprachen mit Christine Schulz, Leiterin der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK), über Jugendschutz und Indizierungsgefahr.

PC ACTION Welche Kriterien müssen Computerspiele erfüllen, damit die USK eine Kennzeichnung „Ab 16 Jahren" statt des Siegels „Keine Jugendfreigabe" vergibt?
CHRISTINE SCHULZ: Geprüft wird durch die Gremien der USK und den Ständigen Vertreter der Obersten Landesjugendbehörden bei der USK das Spiel, das vorgelegt wird. Ein 16er-Spiel ist kein Kinderspiel. Es wird gewalthaltige Szenen geben, aber Spielelemente, die distanzierend wirken, müssen ausreichend für ältere Jugendliche vorhanden sein. Da gibt es jedoch keinen „Tugendkatalog" zum Abhaken. Die Gutachtenden müssen sich mit einfacher Mehrheit dabei sowohl gegen die Freigabeempfehlung „Ab 12 Jahren" entscheiden als auch darin mehrheitlich der Auffassung sein, dass keine allgemeine Jugendbeeinträchtigung zu befürchten ist, die eine Verweigerung der Jugendfreigabe zur Folge hätte (Kennzeichnung mit „Keine Jugendfreigabe"). Der Ständige Vertreter der OLJB bei der USK müsste dann diese Freigabeempfehlung für eine „USK 16" als eigene Entscheidung der OLJB übernommen haben.

PC ACTION Unter welchen Umständen verweigert die USK einem Titel die Kennzeichnung?
CHRISTINE SCHULZ: Das Prüfergebnis „Keine Kennzeichnung" gibt es immer dann, wenn das Prüfgremium mehrheitlich der Auffassung ist, dass die Kriterien für eine „Jugendgefährdung" erfüllt sind, also eine spätere Indizierung des Titels durch die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien als wahrscheinlich anzusehen ist. Dazu müsste der Titel auf dem deutschen Markt, so wie er ist – ohne Kennzeichen der USK –, veröffentlicht und ein Antrag müsste von Antrags- oder Anregungsberechtigten gestellt werden. Auch diese Entscheidung für die Verweigerung einer Kennzeichnung im Sinne des Jugendschutzgesetzes müsste dann vom Ständigen Vertreter der OLJB übernommen werden. Die Kriterien, die regelmäßig nach Spruchpraxis der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien nicht zu einer Indizierung führen, treffen dann nicht zu.

PC ACTION Wie eng arbeitet die USK mit den Vertriebsfirmen zusammen? Kommt es da zu Konflikten?
CHRISTINE SCHULZ: Die USK übernimmt die Dienstleistung der Annahme, Abklärung und Erledigung des konkreten Prüfantrages der Hersteller und/oder Publisher, kommuniziert über technische, logistische Probleme, über die Vollständigkeit von Software und Prüfunterlagen und über Gutachten. Es gibt alle Probleme, die solch eine Kommunikation halt mit sich bringt, Konfliktpotenziale sind das meines Erachtens nicht. Der Antragsteller bleibt immer Herr seines Verfahrens, er kann die Prüfentscheidung akzeptieren, das Verfahren abbrechen oder zweimal in Berufung gehen, wenn er nicht mit dem Ergebnis einverstanden ist.

die Verwendung solcher Zeichen im politischen Kontext in Deutschland unter Strafe steht, müssen die Dinger für die heimische Fassung raus. So geschehen etwa bei den populären Shooter-Serien *Call of Duty* und *Medal of Honor*. Hier prangen keine Swastiken, sondern einfache Kreuze auf den Flaggen und Uniformen der Achsenmächte. Bei *Call of Duty 2* entfernten die Macher sogar Hitler-Grüße und ließen Schimpfwörter verschwinden. Solche Maßnahmen sind nachvollziehbar. Doch es gibt auch Einschnitte bei Spielen, die sich maßgeblich auf den Spielverlauf auswirken. Ein aktuelles Beispiel ist *Dunkle Eier of Leid and Tragic**. Vor wenigen Monaten teilte uns Vertrieb Ubisoft mit, dass man lediglich den Blutgehalt des Fantasy-Titels mindern wolle. Um aber das USK-Siegel zu bekommen, präsentiert sich das deutschsprachige *Dunkle Eier** nun doch arg beschnitten. Es hört sich zwar merkwürdig an, aber geschnittene Spiele sind zum Teil sogar gut

INTERVIEW „ÄNDERUNGEN WIRKEN SICH AUF DAS SPIELGEFÜHL AUS."


Benedikt Schüler ist Marketing Director bei Ubisoft.

UBISOFT

Auch Ubisoft hat Spiele im Sortiment, bei denen in der Vergangenheit die Schere zum Einsatz kam. Wir befragten den Ubisoft-Verantwortlichen Benedikt Schüler nach den Konsequenzen von Schnitten.

PC ACTION Welche Rolle spielt die Alterskennzeichnung der USK bei der deutschen Lokalisierung von Ubisoft-Titeln?
BENEDIKT SCHÜLER: Die USK ist wichtig, steht aber bei Gamedesign-Entscheidungen nicht im Vordergrund. Konkret bei originären Lokalisierungsaufgaben haben wir die USK bei der Synchronisierung der Sprachausgabe und Übersetzung der Ingame-Texte nicht im Blick. Sollten theoretisch in einem Spiel diskriminierende Aussagen auftauchen, würde die USK sicherlich zu Recht Änderungen einfordern.

PC ACTION Würden sich beispielsweise bei *Dunkle Eier of Leid and Tragic** Ihrer Meinung nach noch größere Schnitte auf das Spielprinzip auswirken?
BENEDIKT SCHÜLER: Änderungen wirken sich sehr selten auf das Spielprinzip als solches aus – eher auf das Spielgefühl. Dies bezieht sich dann immer auf situative, sehr kurzfristige Spielfreuden und sehr viel weniger auf das Level- oder Gamedesign als Ganzes.

PC ACTION Wie sinnvoll wäre es, zwei deutsche Fassungen auf den Markt zu bringen – eine geschnittene und eine ungeschnittene?
BENEDIKT SCHÜLER: Dies wäre im Sinne der Diversifikation denkbar – wie es im Filmgeschäft üblich ist – dort gibt es unterschiedliche Fassungen für unterschiedliche Zielgruppen, eben die Core-Edition ab 18 und die Fernsehfassung ab 16 Jahren.

PC ACTION Gibt es sichtbare Anzeichen für eine mangelnde Akzeptanz von geschnittenen Spielen, zum Beispiel geringere Verkaufszahlen als im Ausland?
BENEDIKT SCHÜLER: Wir gehen klar davon aus, dass die Kundenbedürfnisse durch unsere Veröffentlichungspolitik in der Regel hervorragend abgedeckt sind. Dies merken wir gemeinsam mit unseren Vermarktungspartnern noch heute bei [...] *Fernweh**. *Fernweh** war zum Vollpreis ein Hit und ist dies noch heute in der Zweitvermarktung [...].

PC ACTION Wenn Spieler einen Titel ungekürzt spielen wollen, greifen sie gern beim Importhändler zu. Ist Ihnen dies ein Dorn im Auge?
BENEDIKT SCHÜLER: Ja, natürlich. Wobei dies ein überschaubarer, kleiner Markt ist. Wie bereits gesagt, das Hauptgeschäft wird mit dem stationären Handel gemacht – und dort mit den erwähnten deutschen Versionen.

*Titel von der Redaktion geändert

„ZWEI FASSUNGEN SIND NICHT SINNVOLL."


Martin Lorber, zuständig für Pressearbeit bei EA.

Martin Lorber, Leiter der Presse- und Öffentlichkeitsarbeit bei Electronic Arts Deutschland, äußert sich zum Thema Jugendschutz.

PC ACTION Wie wichtig ist Jugendschutz für Electronic Arts?
MARTIN LORBER: Der Jugendschutz spielt selbstverständlich eine große Rolle für EA. Als führender Publisher sehen wir uns hier in der Verantwortung. Wir unterstützen daher zahlreiche Initiativen zur Förderung von Medienkompetenz. Unter anderem haben wir mit Nintendo das Institut „Spielraum" gegründet, das Eltern, Lehrer und Pädagogen in ganz Deutschland mit Hinweisen zu einem angemessenen Umgang mit Computer- und Videospielen versorgt und auch ein bundesweites Netzwerk an Referenten aufbauen wird.

PC ACTION Wäre es für EA praktikabel, zwei deutsche Fassungen auf den Markt zu bringen – eine geschnittene und eine ungeschnittene?
MARTIN LORBER: Das halten wir nicht für sinnvoll. Wir vertreiben unsere Spiele weltweit und die lokalen Versionen unterscheiden sich – bis auf ganz wenige Ausnahmen in der Vergangenheit – nur in der Sprache und so weiter.

PC ACTION Ist es sinnvoll, wenn Spieler ungeschnittene Versionen von Importhändlern beziehen?
MARTIN LORBER: Da unsere Spiele weltweit einheitlich vertrieben werden, würde das bei EA-Titeln keinen Sinn machen. Wichtig ist uns, dass Gamer die Spiele spielen, die für ihr Alter geeignet sind. Dazu geben die USK-Labels der Spiele, die über den deutschen Handel vertrieben werden, die entsprechenden Hinweise.

für Sie. Würden die Vertriebsfirmen ihre harten Action-Titel für den deutschen Markt nicht entschärfen, könnte den Spielen das Alterssiegel der USK verwehrt bleiben: Es würde womöglich indiziert und wir dürften somit nicht weiter darüber berichten und Sie nicht mit Neuigkeiten versorgen. Ist ein Spiel indiziert, herrscht die große Nachrichtensperre für deutsche Fachzeitschriften. Bei Titeln wie *Dunkle Eier** besteht die Gefahr durch die geschnittene Version nicht, da diese ein USK-Siegel erhielt. Unsere Leser brauchen also bei möglichen Indizierungen eines Actionspiels nicht auf unsere brillante Berichterstattung verzichten.

> **„Geschnittene Versionen sind gut für Leser der PC ACTION."**

SCHWARZMALEREI

Ein Beispiel für größere Schnitte ist Frogsters *Max Payne 2*-Klon *Der Knadator**. Mit der ursprünglichen Hintergrundgeschichte hatte der Titel keine Chance, das begehrte USK-Siegel zu erhalten: Victor Corbet ist Agent der US-Drogenbekämpfungsbehörde DEA und bringt auf seiner Reise durch Südamerika Pixeljunkies um die Ecke. Um *Der Knadator** in Deutschland weiter zu verkaufen, kürzten die tschechischen Entwickler Splatter-Effekte und änderten die Handlung. In der neuen Fassung stellt Herr Corbet einen Doppelagenten dar und ist auch in die Drogenmachenschaften der vermeintlichen Feinde involviert. Damit war der Weg für eine Kennzeichnung „Keine Jugendfreigabe" frei. Doch nicht immer geben sich die Vertriebe und die Entwicklerschmiede überhaupt Mühe bei der Beschneidung. So bleibt in Midways Ego-Shooter *Areal 4711** bei blutigen Zwischensequenzen der Bildschirm kurzerhand schwarz – lediglich der Ton lässt erahnen, dass es bei der Alien-Hatz in solchen Momenten hart zur Sache geht. Es geht aber noch anders. In der Anfangssequenz von Ego-Shooter *Quäker Fear** wollte Entwickler Raven Software die Spielergemeinde schocken: Trümmer fliegen durchs Weltall, während eine Person am Bildrand erscheint. Nur langsam dreht sich der leblose Körper in die Kamera. Das Gesicht des Weltraumsoldaten ist zerfetzt, der Unterkörper fehlt. Dieser An-

*Titel von der Redaktion geändert

Gute Zensuren?

Manchmal fehlen einer deutschen Version nicht nur Blut- oder Gewalteffekte, sondern Zwischensequenzen oder der Intro-Film. Es kann aber noch härter kommen, etwa wenn sich kurzerhand die gesamte Hintergrundgeschichte ändert. Wir präsentieren eine Auswahl der heftigsten Schnitte im Bezug auf den Handlungsverlauf und andere relevante Spielelemente.



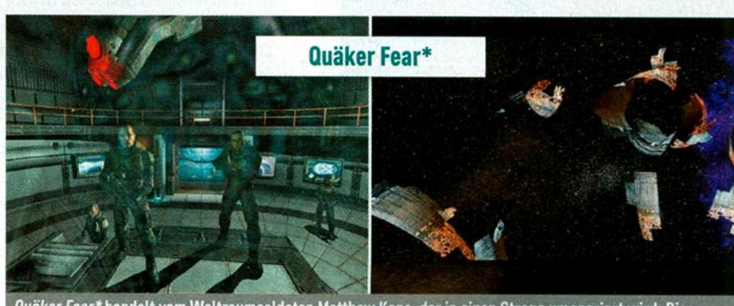
Die einfachste Weise, bedenkliche Szenen zu entschärfen: Wenn beim Shooter *Areal 4711** in den Zwischensequenzen Außerirdische auf Soldaten losgehen, wird der Bildschirm schwarz.



In der deutschen Version des Strategie-Klassikers *Command & Conquer: Der Tiberiumkonflikt* aus dem Jahre 1995 fehlen einige Filmsequenzen. Zudem kämpfen auf dem Schlachtfeld keine Soldaten, sondern Roboter.



Harmlos präsentiert sich Shooter *Run!**: kein Blut in Zwischensequenzen und keine schweren Wunden. Kurios: Bei brennenden und panisch umherlaufenden Gegnern ist kein Feuer zu erkennen (rechts).



*Quäker Fear** handelt vom Weltraumsoldaten Matthew Kane, der in einen Strogg umoperiert wird. Dies kann der Spieler nur erahnen (links). Im Intro zeigt Activision keine Leichen.



Komplett verändertes Spieluniversum und Blechbüchsen-Gegner mit Metallnieten im Gesicht (rechts) – die plumpen Umgestaltungen für *Soldier of Fortune 2* wirken fast belustigend.



Im Ego-Shooter mit *Half-Life 2*-Optik finden sich keine Splatter-Effekte. Das verzögerte die Veröffentlichung.



Bei *V.I.E.R.** bluten getroffene Gegner nur wenig und hinterlassen keine Lachen.

blick bleibt Spielern der deutschen *Quäker Fear**-Version erspart. Die detaillierte Darstellung von Fleischwunden und unansehnlichen Leichen existiert hier nicht. Der wohl gravierendste Schnitt dieses Spiels betrifft jedoch eine Mission, in der *Quäker Fear**-Held Matthew Kane gefangen genommen und zum Strogg verarbeitet wird. Dabei fährt der Spieler gefesselt auf einer Art Achterbahn durch die Labore der Außerirdischen und erlebt aus der Ego-Perspektive, wie Maschinen den Hauptcharakter in einen Strogg-Krieger umoperieren: Die Geräte rammen Kane eine Spritze in die Brust, verstümmeln ihn und Strogg-Ärzte bearbeiten den Protagonisten mit fiesen Instrumenten. Diesen dreiminütigen Horror-Trip bekommen Spieler der deutschen Fassung nicht mit. Das hat Folgen: Da der Hersteller die Szenen ersatzlos streichen ließ, ist es für heimische Spieler schwierig, den Lauf der Hintergrundgeschichte zu verstehen. Wäre da nicht mehr Fingerspitzengefühl angebracht gewesen, statt auf Biegen und Brechen ein Erwachsenenspiel auf USK 16 zu trimmen? Über den kommerziellen Erfolg von stark beschnittenen deutschen Versionen wie *Quäker Fear** oder *Run!** bekamen wir vom Vertrieb Activision auf Anfrage nur die Antwort „Kein Kommentar." Wie gut bearbeitete Fassungen bei den deutschen Spielern ankommen, bleibt also im Verborgenen.

„Das Gesicht des Weltraumsoldaten ist zerfetzt, der Unterkörper fehlt."

ROBOTER FÜR DEN JUGENDSCHUTZ

Die Angst vor Indizierung treibt manchmal wahrhaft kuriose Blüten. *Soldier of Fortune 2* aus dem Jahr 2002 zum Beispiel handelte ursprünglich von John Mullins, einem Elite-Söldner, der durch die Welt reist und eine Terrorvereinigung jagt, die den Globus mit Viren verseuchen will. Dabei geht Herr Mullins sehr rabiat

Halb-Leib*

Ein historisches Beispiel aus den Neunzigerjahren: Im Shooter *Halb-Leib** kämpft Gordon Freeman gegen Roboter.

Fernweh*

Im Wasser liegende Pixelleichen bluten im Ego-Shooter *Fernweh** nicht aus.

Pipisektor*

Tiere und Feinde verlieren keine Körperteile.

Sprich dich aus!

Unglaublich, aber wahr: Unsere Leser haben Meinungen. Deshalb eröffnete Schreibsklave Ciszewski auf Befehl von Herrn Hesse einen Forumsbeitrag auf www.pcaction.de. Wir fragten uns, was die Spielergemeinde wohl zum Thema „Geschnittene Spiele" zu sagen hat. Diskutieren auch Sie mit, Ihre Meinung interessiert uns!

„Ganz klar: Erwachsene sollten in diesem Land nicht wesentlich anders behandelt werden als beispielsweise in Österreich, Großbritannien etc., denn das soziopathische Potenzial ist hier sicher nicht höher als anderswo. Warum jedoch jemand, der mit 16 aus meiner Sicht (und eigener Erfahrung – bin 31 Jahre) noch lange nicht zurechnungsfähig ist, Wert darauf legt, unbedingt Eingeweide und Blut auf Hakenkreuz-Texturen zu sehen, erschließt sich nicht wirklich. Jugendschutz ist nach meiner Meinung absolut zu begrüßen." (DoctorDeathMV)

„Kinder sollten solche Spiele gar nicht in die Finger bekommen. Und da ist die Politik gefragt. WARUM kann der zwölfjährige Junge von nebenan die ganze Nacht Counter-Strike spielen? Weil er in den Laden gelaufen ist und es sich gekauft hat, ohne dass die Tante an der Kasse ihn aufgehalten hat. Darum! Aber darum die Games zerschneiden?" (Renegade-for-Freedom)

„Ich will deutsche Sprachausgabe in jedem Spiel und natürlich 100%ig uncut!" (zombie666)

„Ich möchte das Spiel so erleben, wie es sich die Entwickler erdacht und umgesetzt haben, und keine verstümmelte Kleinkinder-Version, die aber dann dennoch ab 18 ist! Wenn ein Spiel für Erwachsene gemacht ist, dann möchte ich als Erwachsener das auch in vollem Umfang genießen." (the-true-Cerberus)

„Auch wenn es mich als Ösi nur indirekt betrifft, kotzt mich der deutsche Jugendschutz an." (crackajack)

„Auf meterhohe Blutfontänen und so ein Zeug kann ich verzichten. Was mich stört, sind Schnitte, die Spielbarkeit und Story betreffen." (Sayten)

„Geschnittene Spiele erinnern mich an dein Genital." (Andreas Bertits)



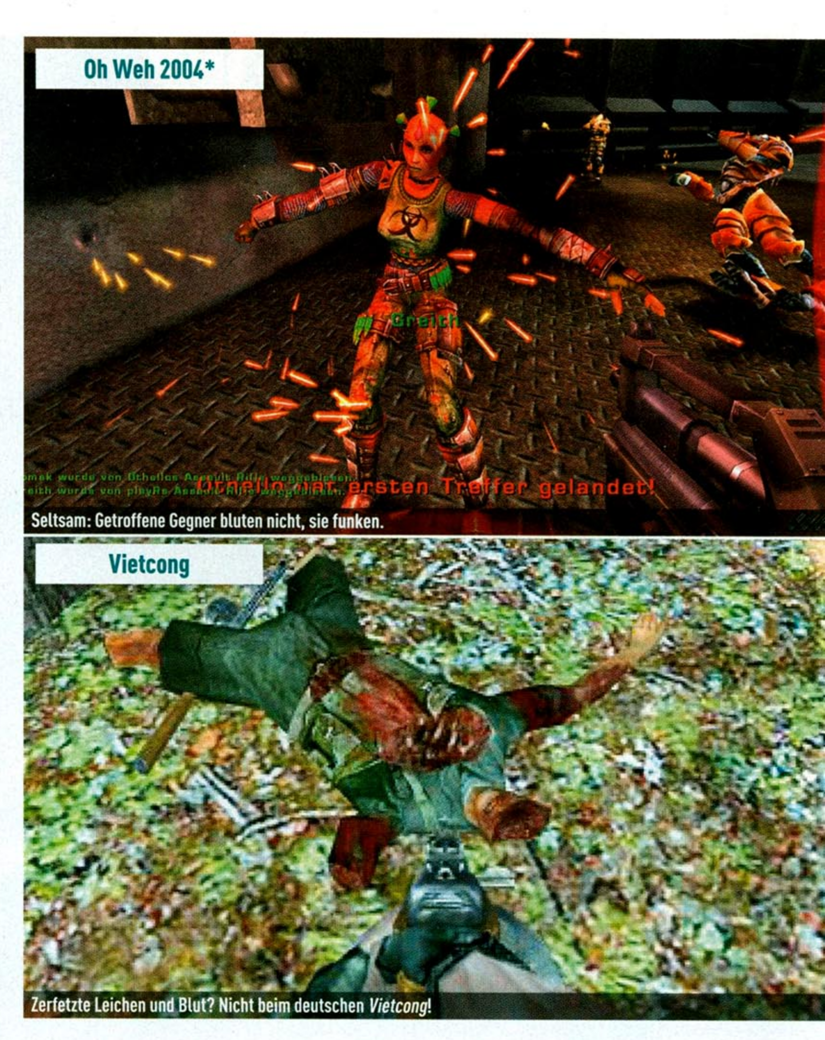
*Titel von der Redaktion geändert

vor, woraufhin Activision die gesamte Hintergrundgeschichte für Deutschland umschrieb. Da es für die USK einen großen Unterschied macht, ob der Spieler auf Pixel-Menschen oder Pixel-Fabelgestalten ballert, erschuf der Vertrieb kurzerhand ein alternatives Universum namens Hysperia. „In dieser Dimension wurde die Menschheit von ihren eigenen Maschinen unterjocht und schließlich ausgerottet", erklärt das Programm in der deutschen Version von *Soldier of Fortune 2*. Und warum agieren die Roboter genauso wie Menschen? Dafür gibt es auch eine Lösung: „Im Laufe der Zeit haben sich die Maschinen zu emotionsfähigen Androiden entwickelt, die ihr Leben nach dem einzigen Muster gestalten, das sie kennen: die Welt der Menschen." So fließt kein Pixelblut aus getroffenen Gegnern – es sprühen Funken. Unpraktisch wird es, wenn Veränderungen grobe Nachteile für den Spieler bedeuten. So sind die Besitzer einer deutschen *Quäker Fear**-Version im Mehrspieler-Modus unter sich und oft allein. Kämpfe gegen die zahlreichen ausländischen Spieler sind nicht möglich, da die technischen Veränderungen zu weitreichend sind. Dass dabei Frust bei den Käufern aufkommt, ist verständlich.

ICH VERSTEHE DICH!

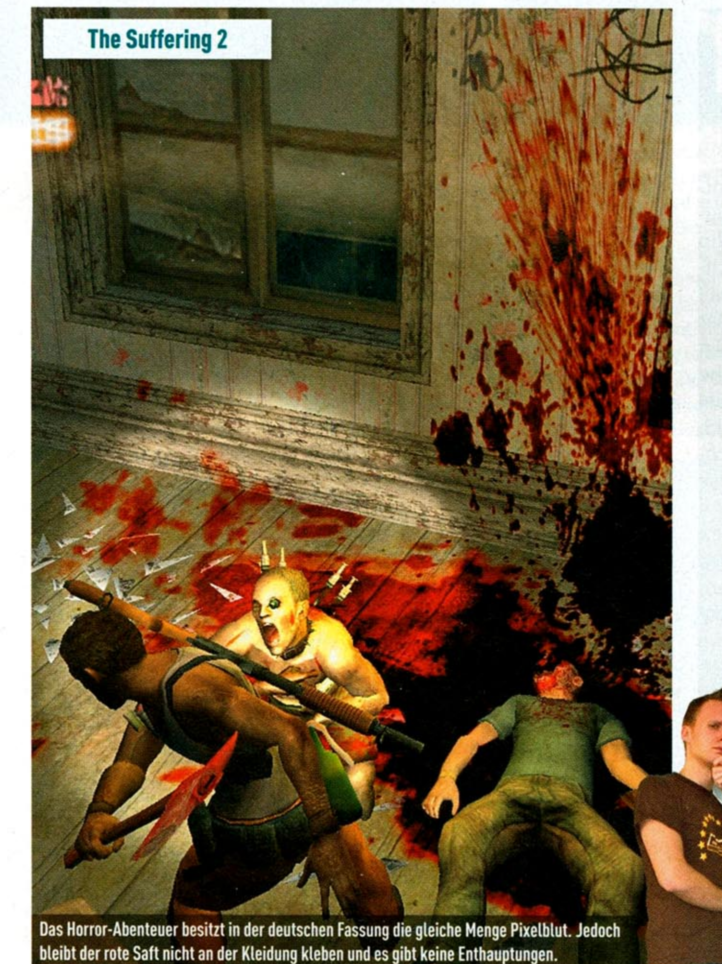
Manche Kritiker übersehen in der Pro-und-Contra-Debatte um deutsche Versionen gern einen nicht unerheblichen Aspekt: Die meisten heimischen Versionen von englischsprachigen Spielen sind eingedeutscht. Schließlich besitzt nicht jeder Spieler derart virtuose Fremdsprachenkenntnisse wie Lothar Matthäus. Eine überarbeitete Sprachausgabe und deutsche Bildschirmtexte erleichtern besonders älteren Semestern das Spielen, sofern sie sich an den PC trauen. Kollege Fränkel zum Thema: „Bei *GTA: San Andreas* wunderte ich mich ständig, warum die Gangster über die ‚Sun over the beach', also die Sonne über dem Strand philosophierten. Dank deutscher Bildschirmtexte weiß ich heute, dass mich die Typen als ‚Son of a bitch', demzufolge als Hurensohn bezeichneten!" Sie merken, liebe Leser: Deutsche Versionen sind überaus nützlich.

Lukasz Ciszewski



Seltsam: Getroffene Gegner bluten nicht, sie funken.

Zerfetzte Leichen und Blut? Nicht beim deutschen *Vietcong*!



Das Horror-Abenteuer besitzt in der deutschen Fassung die gleiche Menge Pixelblut. Jedoch bleibt der rote Saft nicht an der Kleidung kleben und es gibt keine Enthauptungen.

Das meinen wir!

Zwei Redakteure der weltbesten Zeitschrift reden Klartext.

Ciszewski: Um das vorweg klarzustellen: Ich finde Jugendschutz wichtig!

Hesse: Es ist klar, dass Sie das sagen, Ciskindskewski. Ich sehe das auch so, doch nur weil Sie ohne Jugendschutz in der Schule ansonsten immer verprügelt worden wären, verstehe ich nicht, warum Sie und ich als Volljährige auch jetzt noch vor jugendgefährdenden Spielen geschützt werden. Ein Spiel sollte entweder für Jugendliche freigegeben sein oder eben nicht. Dass es oft eine 18er-Version mit USK-Siegel gibt und eine weitere 18er-Version unter der Ladentheke, finde ich als Erwachsener albern.

Ciszewski: Apropos albern: Wenn getötete Pixelfeinde in den deutschen Versionen von *No One Lives Forever 2* oder *Hidden & Dangerous 2* zu Rucksäcken mutieren, leidet der Spielspaß. Solcher Schwachsinn reißt mich aus der ansonsten glaubhaften Spielwelt. Schlimm auch, wenn ganze Missionen und Einheiten durch Akte der Selbstzensur fehlen wie bei EAs *Command & Conquer: Generäle*.

Hesse: Stimmt. Manche Schnitte versauen die Atmosphäre. Wenn zum Beispiel bei *President Kneevel 3** die besiegten Gegner auf einmal zu blinken beginnen und sich dann auflösen, ist bei mir jegliche Gänsehaut dahin. Das ist so wie Sex mit einer bildschönen Frau und auf einmal zieht sie eine Maske ab und sieht aus wie Kollege Wolfgang Fischer. Solche Spiele kann ich nicht mehr ernst nehmen, dann verzichte ich lieber. Besonders lustig ist dieses Auflöse-Verhalten, wenn man dadurch nicht mehr sieht, welchen Level-Abschnitt man schon besucht hat und welchen nicht.

Ciszewski: Toll, jetzt ist mir schlecht und ich muss dauernd an Kollege Fischer denken. Oder an *Pariah*. Durch die fehlenden Bluteffekte kriegt man kaum noch mit, ob man einen Gegner getroffen hat oder nicht. Ein deutlicher Nachteil. Komisch dass es bei anderen Spielen wie *Max Payne 2* kein Problem ist, Pixelblut zu zeigen.

Hesse: In meinen Augen ist das ein Fehler des Gesetzgebers. Gäbe es eine einheitliche Richtlinie für Spielehersteller, würden die Schnitte weniger willkürlich vollzogen.

Ciszewski: Weise Worte, Herr Hesse. Sie sind solch ein Genie!

*Titel von der Redaktion geändert



Sind laut Politiker nahezu allein an der Verrohung der Jugend schuld: „Killerspiele".

VERBOT VON „KILLERSPIELEN"?

Ohne Gewehr ...

Seit der Bluttat des 18-jährigen Sebastian B. in Emsdetten fordern einige Politiker lautstark das Verbot von Spielen. Haben sie Recht?

20. November 2006. Gegen 9:30 Uhr betritt Sebastian B. maskiert das Gelände der Geschwister-Scholl-Realschule, schießt wahllos um sich und zündet Rauchbomben. Dabei verletzt er fünf Menschen durch Schüsse, weitere 32 mussten wegen einer Rauchvergiftung oder eines Schockzustandes in Krankenhäuser eingeliefert werden. Danach tötet er sich selbst. Was einen Menschen zu solch einer Tat bewegt, liegt für einige Politiker auf der Hand: Schuld tragen gewalthaltige Computerspiele.

NEUE MEDIEN – ALTE VORURTEILE

Interessant, wie sich die Geschichte wiederholt: 400 vor Christus verteufelte der griechische Philosoph Platon die Schrift und machte sie für die Verrohung der Sitten verantwortlich. 1583 verfasste der puritanische Kulturkritiker Philip Stubbes mehrere Streitschriften, in denen er dem Fußball und dem Theater den Verfall der Moral unterstellte: „Fußball ist eher eine blutige, mörderische Beschäftigung als ein Spiel [...] daraus erwachsen Neid, Bosheit, Hass – und manchmal Mord und Totschlag." Über das Theater schreibt er: „Wenn du lernen willst zu morden, zu schinden, zu töten [...] all diese Beispiele kannst du in Schauspielen vor deinen Augen ausgemalt sehen." 1774 erschien Goethes Meisterwerk *Die Leiden des jungen Werthers* – und auch hier tobte das Volk. Die schlimmsten Vorwürfe kamen vonseiten der Kirche. Angeblich glorifiziere der deutsche Dichter in seinem Roman den Suizid und riefe zur Nachahmung auf. Das ging so weit, dass das Buch in einigen Regionen wegen „Unchristlichkeit" und „jeglichem Anstand zuwider" verboten wurde. Die Liste der „Sündenböcke" zieht sich durch alle Jahrhunderte bis in die Gegenwart. In den 70er-Jahren gab man der neuartigen Rockmusik die Schuld für die damals schon als „fehlgeleitet" bezeichnete Jugend. So musste sich Black-Sabbath-Frontmann Ozzy Osbourne mehrmals vor Gericht verantworten, weil er mit seinen wilden Bühnenshows und zynischen Texten angeblich etliche Heranwachsende zu Gewalthandlungen bewegt haben soll. Anfang der 80er-Jahre bezichtigte man die Rockband Judas Priest, mit ihren Texten absichtlich Menschen in den Selbstmord zu treiben. Das schien plausibel, schließlich fand man bei drei der vier Selbstmörder Judas-Priest-Platten im Schrank.

PAUSCHALURTEIL

Schuld am scheinbaren Werteverfall war meist das Neue. Der Pädagoge Prof. Dr. Emil E. Kobi schreibt 1993 in seinem wegweisenden Lehrbuch *Kinder von aggressiv bis zerstreut: ein Ratgeber für den Erziehungsalltag*: „Es liegt in der Natur des Menschen, dass sie neuen Dingen gegenüber skeptisch sind. Mit steigendem Alter nimmt diese Skepsis zu." Das könnte auch der Grund sein, warum gerade ältere Menschen häufig negativ gegenüber Videospielen eingestellt sind. „Das ist Zeitverschwendung" oder „das sind doch alles Verrücktmacherspiele", heißt es in einer Umfrage vom Stern. Nach umfangreicher Recherche kommen wir zu einer Pattsituation. Die Meinungen reichen von „Computerspiele machen dumm" (der Spiegel) bis zu „... schließlich sind Computerspiele eine wichtige Stütze, weil man mit Ihnen die Motorik der Menschen fördern kann" (Deutschlandradio Berlin). Eine belegte wissenschaftliche Studie, dass Computerspiele die Gewaltbereitschaft steigere, gibt es bis

INTERVIEW

"Auch im Netz gibt es Grenze

Der bayerische Innenminister Günther Beckstein Zuender-Interview spricht er über die deutsche junge Migranten integrieren lassen

Herr Beckstein, Was fällt ihnen ein, wenn sie an

Zuallererst, dass ich viele junge Menschen kenne, die sehr viel das in meiner Jugend getan habe. Die Chancen auf dem Arbeitsmarkt sind zur Zeit des Aufstiegs Deutschlands. Ich stimme überhaupt nicht ein in die Jugend.



Killerspieler ins Gefängnis!

„Killerspiele sollten in der Größenordnung von Kinderpornografie eingeordnet werden, damit es spürbare Strafen gibt." – Günther Beckstein, Quelle: Tagesschau.de

Vor sieben Jahren kam die Regierung von Bayern mit ihrem Verbotsantrag für „Killerspiele" bei der Bundesregierung nicht durch. Doch Herr Beckstein lässt die Sache nicht auf sich sitzen – der Mann hat offenbar eine Mission: Weg mit diesen scheußlichen, gewaltverherrlichenden Spielen. Anderen Meinungen oder fundierten Gegenargumenten interessieren ihn wenig: „Dass solche ‚Killerspiele' die Hemmschwelle gegen Gewalt herabsetzen, ist für mich eindeutig, auch wenn wissenschaftliche Belege hierfür noch umstritten sind", bemerkt Beckstein Ende 2005 in einem Schreiben an die PC ACTION-Redaktion. Die Lösung liegt seiner Ansicht nach in einem totalen „Killerspiel"-Verbot: „Es reicht nicht, solche Spiele nur mit einem Verleihverbot zu belegen. Dann kauft es der 22-Jährige und gibt es seinem 16-jährigen Bruder." Die Argumentation ist in sich schlüssig, wenn auch zu kurz gedacht. Was etwa, wenn sich der 16-Jährige das gewünschte Spiel illegal über das Internet besorgt – abseits jeglicher Kontrollmöglichkeiten? Das Internet lässt sich kaum verbieten und abschaffen. Damit alle spüren, wie ernst es dem CSUler ist, will er dem Problem mit rigorosen Gesetzesentwürfen zu Leibe rücken. Seiner Meinung nach müsste der Gewaltdarstellungsparagraph 131 des Strafgesetzbuches geändert werden. Becksteins neuster Entwurf lautet wie folgt: „Wer Computerspiele, die es den Spielern als Haupt- oder Nebenzweck ermöglichen, eine grausame oder die Menschenwürde verletzende Gewalttätigkeit gegen Menschen oder menschenähnliche Wesen auszuüben, verbreitet, ... herstellt, bezieht, liefert ... , wird mit Freiheitsstrafe bis zu einem Jahr oder Geldstrafe bestraft." Dieser Entwurf diene als Diskussionsgrundlage, die nun mit anderen Ländern und Bund abgestimmt und diskutiert werden müsse. Vor allem aus den Reihen der CSU bekommt Beckstein ordentlich Rückendeckung. Gemeinsam mit Bayerns Ministerpräsident Edmund Stoiber arbeitet Beckstein den Entwurf weiter aus. Seit 2. Februar liegt dieser Gesetzentwurf dem Bundestag vor. In einem Dokument wendet sich Stoiber direkt an den Bundesratspräsidenten Dr. Harald Ringstorff und behauptet im erklärenden Teil des Schreibens, „dass Gewaltbereitschaft durch die „Killerspiele" gefördert und gestärkt werden kann bis hin zu der Möglichkeit, konkrete Taten mittels Computerspielen vorzubereiten, indem bestehende Objekte als Spielort programmiert werden." Natürlich lassen Stoiber und Beckstein in ihrem Entwurf ordentlich Platz für eigene Auslegungen. Da Spiele, die die Menschenwürde verletzen, in Deutschland sowieso schon lange verboten sind, bauen sie das Wort „grausame" in die Gesetzesvorlage ein. Das wiederum ist reine Auslegungssache und lässt sich auf fast jeden Ego-Shooter anwenden. Vor allem Kollege Edmund Stoiber ist voll und ganz Becksteins Meinung und präsentiert sich entsprechend aufgebracht in der Öffentlichkeit. Die Reaktionen der anderen Fraktionen fallen völlig anders aus. Der FDP-Abgeordnete Hans-Joachim Otto in einer Stellungnahme gegenüber PC ACTION: „Ich halte das geplante Spieleverbot für einen vagen populistischen Schnellschuss, der wohl mehr auf die Wirkung bei einem wertkonservativen Publikum als auf Durchsetzbarkeit angelegt ist." Er sieht die Lösung in einer Verstärkung des Jugendschutzes und ist keinsesfalls für eine Zensur. Das sieht der SPD-Abgeordnete und Medienexperte Jörg Tauss genauso: „Für ein generelles Verbot sehe ich erhebliche verfassungsrechtliche Probleme. Da müsste man einem Erwachsenem ein Spiel verbieten, weil man Jugendliche schützen will. Ich habe ein Problem mit Computerspielverboten, weil ich mir im Videofilmbereich noch ganz andere Verbote vorstellen könnte. Aber da zeigte es sich bereits: Solche Verbote sind nicht durchsetzbar." Um den gesamten Gesetzentwurf zu genießen geben Sie den Webcode 24EW in die Suchfunktion von www.pcaction.de ein.



Ist schuld an der Verwahrlosung der Jugend, dem Verfall der Moral und am hohen Benzinpreis: das PC-Spiel *Counter-Strike*.

INTERVIEW „DIE EUROPÄISCHE UNION IST ZUM HANDELN AUFGERUFEN"

Wir sprachen mit Florian Müller, der in den vergangenen Jahren als europapolitischer Interessensvertreter für diverse Firmen tätig. Im Jahr 2005 erhielt er für seinen Beitrag zur Verhinderung der EU-Software-Patente-Richtlinie die Auszeichnung „EU Campaigner of the Year".



Florian Müller, EU-Rechtsexperte

PC ACTION Nach dem Unglücksfall in Emsdetten meldeten sich sehr schnell namhafte Politiker zu Wort, die ein kategorisches Verbot von Killerspielen forderten. Würde ein deutscher Alleingang mit einem derartigen Verbot nicht gegen den Gemeinschaftsvertrag der Europäischen Union verstoßen?

FLORIAN MÜLLER: Da im EU-Recht noch keine Regelung zu Altersfreigaben von Spielen enthalten ist, kann Deutschland noch keine Rechtsverletzung begehen. Die Bundesregierung müsste sich aber sehr wohl vorhalten lassen, gegen den Geist des EG-Vertrages verstoßen [Anmerkung der Redaktion: EG-Vertrag und EU-Vertrag sind nicht dasselbe, verweisen an mehreren Stellen aber aufeinander], wenn Deutschland noch weiter von den im restlichen Europa üblichen Normen für Verkauf und Vermarktung von Computerspielen entfernen sollte. Denn eines der wichtigsten Ziele der Europäischen Gemeinschaft ist eine Vereinheitlichung des europäischen Marktes mit einem freien Waren- und Dienstleistungsverkehr.

PC ACTION Brutale Spiele sind in Deutschland ohnehin für Jugendliche nicht frei zugänglich. Wie realistisch und praktikabel schätzen Sie daher zusätzliche Verbote von Killerspielen ein, die sogar Herstellungsverbote und gar Besitzverbote solcher Spiele für Erwachsene enthalten sollen?

FLORIAN MÜLLER: In der Politik ist leider sehr vieles realistisch, worüber man als Fachkundiger den Kopf schüttelt. Verbeißen sich einige Spitzenpolitiker in ein Thema, kommen Mehrheiten für alles Mögliche und Unmögliche zu Stande, wenn nicht ein wirklich druckvoller Widerstand dagegen geleistet wird. In puncto Widerstand wäre allerdings viel mehr möglich, als die Spielebranche bislang tut. Argumente und Appelle an die Vernunft sind wichtig, aber ohne massiven Druck oft zu wenig.

PC ACTION Sollte ein deutscher Gesetzvorstoß zum Verbot von Killerspielen die Europäische Union zum Handeln bewegen, wäre dann ein für die gesamte EU geltendes Gesetz nicht deutlich liberaler als die jetzige Regelung zum Verkauf von Spielen, die nicht für Jugendliche geeignet sind?

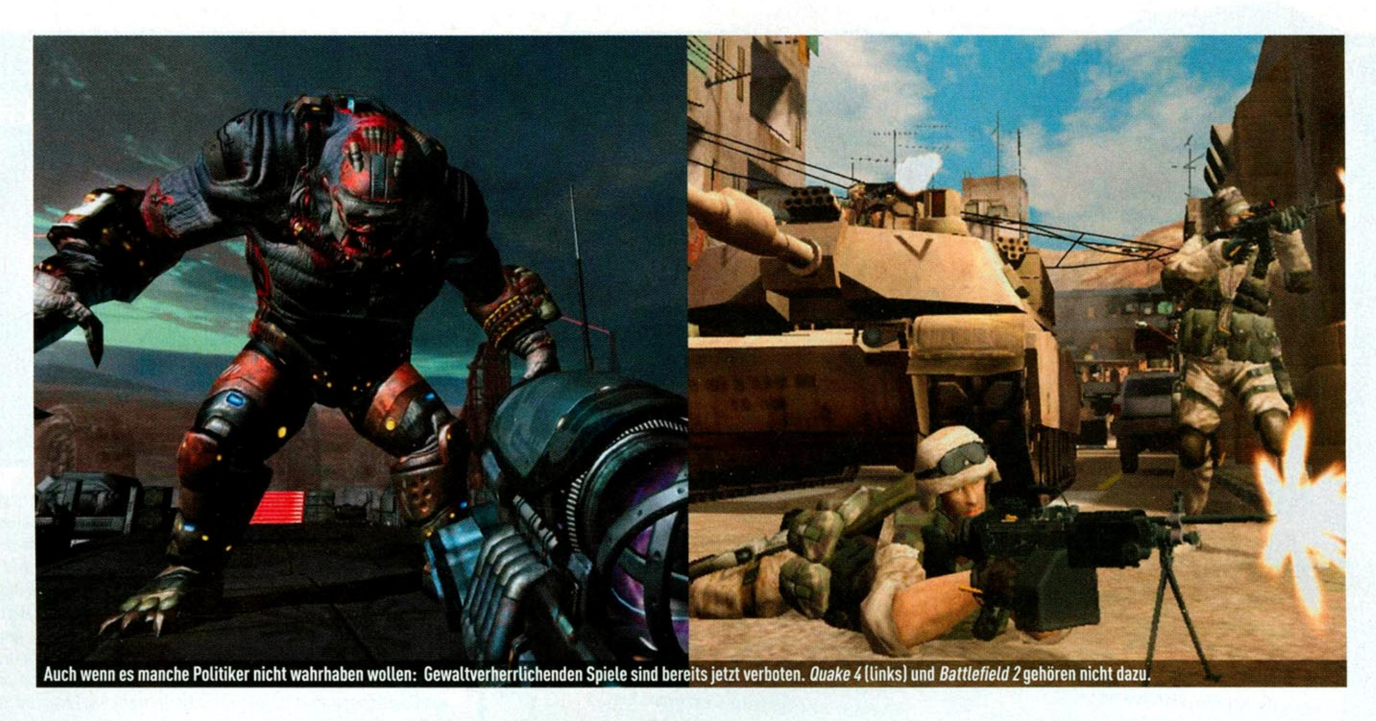
FLORIAN MÜLLER: Eine EU-weite Harmonisierung bedürfte einer qualifizierten Mehrheit unter den Regierungen der 27 Mitgliedsstaaten, und das Europäische Parlament [Anmerkung der Redaktion: insgesamt 785 Abgeordnete, davon 99 aus Deutschland] würde mitentscheiden. Eher würde die FDP den nächsten Bundeskanzler stellen, als dass Beckstein-ähnliche Positionen auf EU-Ebene mehrheitsfähig wären. Das Höchste der Gefühle für die Verbotsbefürworter wäre eine Regelung, wie sie momentan in Deutschland besteht, und selbst das wäre fraglich.

PC ACTION Hat die Europäische Union überhaupt gesetzgeberische Kompetenz in dieser Frage?

FLORIAN MÜLLER: Wenn EU-Kommission, Ministerrat und Parlament es wollten, könnten sie nach meiner Auffassung durchaus handeln, da es nicht sein darf, dass Produkte in einem Binnenmarkt teils frei verkauft werden dürfen und teils nicht. Sobald es zu Wettbewerbsverzerrungen kommt, etwa weil PC-Spieler die deutsch-österreichische Grenze zum Spielekaufen überqueren, ist die EU zum Handeln aufgerufen. Ich weiß schon, dass deutsche Politiker gerne die EU-Kompetenz bestreiten, weil die EU nicht für den Jugendschutz als solchen zuständig ist. Aber das haben sie auch beim Tabakwerbeverbot getan, und der Europäische Gerichtshof hat klar entschieden, dass eine Harmonisierung von Regeln im Binnenmarkt auch weitere Politikbereiche – im betreffenden Fall den Gesundheitsschutz – tangieren darf. Wäre der politische Wille in Brüssel vorhanden, würde der EuGH analog auch eine Vereinheitlichung der Altersfreigaberegeln für Spiele zulassen. Es sieht aber nicht so aus, dass die Spielehersteller mit Lobbydruck diesen Willen herbeiführen wollen, weil sie vielleicht lieber eine weitere Verschärfung in Deutschland in Kauf nehmen als zu riskieren, dass sich im restlichen Europa etwas zu ihren Ungunsten verändern könnte.

PC ACTION Wie schätzen Sie in der Europäischen Union die Sympathien für ein Verbot von Computer- und Videospielen mit Gewaltinhalten ein?

FLORIAN MÜLLER: Rufe nach weitreichenden Verboten gibt es sicher in jeder größeren Partei irgendwo in der Welt, mitunter auch von einzelnen einflussreichen Personen. Außerhalb Deutschlands wird das Thema aber rationaler betrachtet, man würde dort im Vorfeld einer Entscheidung wesentlich stärker hinterfragen, wie stichhaltig denn ein Zusammenhang zwischen virtuellen und realen Tötungshandlungen nachgewiesen werden kann. Ebenso würde man sich sehr gut überlegen, ob zu weitreichende Verbote nicht eher eine moralisch motivierte Zensur darstellen. Ein USK-ähnliches System und auch die USK-Bewertungsmaßstäbe würden den meisten europäischen Politikern wohl mehr als ausreichend erscheinen.


Auch wenn es manche Politiker nicht wahrhaben wollen: Gewaltverherrlichenden Spiele sind bereits jetzt verboten. *Quake 4* (links) und *Battlefield 2* gehören nicht dazu.

jetzt nicht. Eine Untersuchung der Universität Hannover bestätigt sogar ... „dass dreidimensionale Computerspiele die räumliche Wahrnehmung verbessern und gegebenenfalls das logische Denken anregen können." Soweit geht die Studie von Christof Beyer zum Erfurter Amoklauf nicht. Doch auch hier wird hervorgehoben, dass die Computerspiele gar nicht an der Tat schuld sein können, sondern die Dinge, die das Umfeld von Robert S. getan beziehungsweise nicht getan hat. Hier meint er einen schlechten Einfluss des Milieus und fehlende familiäre Unterstützung.

ES TÖTET, WER KANN?

Eines ist klar: Dass Jugendliche Probleme haben und auf Gewalt setzen, ist ein ernst zu nehmendes Problem. „Man kann mithilfe dieser ‚Killerspiele' den Umgang mit Schusswaffen erlernen und die im Spiel eingesetzten Militärtaktiken für die Planung eines Amoklaufes verwenden. Schon aus diesem Grund gehören solche Spiele verboten", behauptet der bayerische Ministerpräsident Edmund Stoiber vor diesem Hintergrund. Eine zweifelhafte Sicht der Dinge, der vermutlich ein bekannter Denkfehler zugrunde liegt. Schon Paul Sporken (katholischer Theologe, Philosoph und Wegbereiter der Medizinethik) bemerkte 1973 in seinem Werk *Menschlich Sterben*: „Es geht nicht darum, WIE ein Mensch tötet, sondern WARUM er überhaupt auf die Idee kommt." Dies belegt auch ein bekanntes amerikanisches Sprichwort: „Nicht Waffen töten Menschen, sondern Menschen töten Menschen." Hier liegt der Hund begraben.

FRONTALANGRIFF

Dennoch zeigen die Vorstöße von Stoiber, Schünemann, Beckstein & Co. Wirkung (bitte lesen Sie hierzu auch den Extra-Kasten „Killerspieler ins Gefängnis!"). Bereits Ende Februar rechnet Beckstein mit einem neuen Gesetz, in dem der Gewaltdarstellungsparagraph 131 verschärft werden soll und einem anschließendem „Killerspielverbot" nichts mehr im Wege stünde. Ralph Wollner



RALPH WOLLNER

Ja, ich liebe *Counter-Strike* und in meiner Jugend habe ich aber auch schon gerne Räuber und Gendarme gespielt. Ja und? In meiner Kinderfantasie hatte ich kein Stöckchen in der Hand, sondern eine riesengroße Wumme, genau wie all die anderen auch. Ich denke das liegt einfach in der Natur des Menschen und ist absolut nichts Verwerfliches. Es macht mich ärgerlich, wenn mir Politiker ein überdurchschnittliches Gewaltpotenzial andichten oder mich auf eine Stufe mit Kinderpornographie-Verbrechern stellen. Wir appellieren daher an Sie: Reden Sie mit Ihren Freunden, zeigen Sie diesen Artikel Ihren Eltern und Arbeitskollegen! Computerspieler sind keine Kriminellen und Spiele sind nur Spiele, keine Amoklauf-Trainings-Simulatoren. Noch mehr zu diesem Thema finden Sie in Artikel „Jugendschützer in Deutschland" auf Seite 16 und „Massenmörder" auf Seite 18.

Was genau ist ein „Killerspiel"?

Der Kunstbegriff „Killerspiel" gilt für Spieler als heimliches Unwort des Jahres. Doch was verbirgt sich genau dahinter? Wir haben für Sie recherchiert und Erstaunliches zu Tage gefördert.

In einer aktuellen Ausarbeitung des Deutschen Bundestages, Abteilung: Wissenschaftliche Dienste, steht Folgendes:

Der Begriff „Killerspiele" ist juristisch nicht definiert. Zuerst verwendet wurde er von Günther Beckstein im Zusammenhang mit gewaltdarstellenden Computerspielen (Simulation realitätsnaher Tötungshandlungen). Im Jahr 2002 wurde der Begriff in einem Gesetzesentwurf des Bundesrates zur Änderung des Jugendschutzgesetzes benutzt, jedoch auf „Paintball" (auch „Gotcha" genannt) und „Laserdrome" angewendet. Auch im Koalitionsvertrag der Großen Koalition wird die Forderung niedergeschrieben, „Killerspiele" zu verbieten, jedoch ist nicht ersichtlich, welche Bedeutung dem Wort zukommen soll. Folgende Definition des Begriffs „Killerspiele" wird von den Verfassern zugrunde gelegt:

„Killerspiele sind solche Computerspiele, in denen das realitätsnah simulierte Töten von Menschen in der fiktiven Spielwelt wesentlicher Bestandteil der Spielhandlung ist und der Erfolg des Spielers im Wesentlichen davon abhängt. Dabei sind insbesondere die grafische Darstellung der Tötungshandlungen und die spielimmanenten Tötungsmotive zu berücksichtigen."

Wenn Sie das mit dem Gesetzesentwurf von Günther Beckstein vergleichen (siehe Extra-Kasten: „Killerspieler ins Gefängnis") werden Sie feststellen, dass sich die Inhalte beider Texte trotz der anderen Wortwahl sehr ähneln. Doch was genau soll nun ein „Killerspiel" sein? Der erste Satz lässt sich auf nahezu alle auf dem Markt befindlichen Ego-Shooter anwenden, im zweiten geht es schwammig weiter. Wie die verantwortlichen Politiker „die grafische Darstellung der Tötungsmaßnahmen und die spielimmanenten Tötungsmotive" auslegen, bleibt ein Geheimnis.



Jugendschutz in Deutschland

Nirgendwo auf der Welt ist Jugendschutz strenger. Wir verraten Ihnen, was der Staat bereits alles zum Wohl unserer Jugend unternimmt.

Bevor Spiele in den Handel gelangen, prüft in der Regel die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) im Auftrag der Hersteller die Spiele auf ihre Alterstauglichkeit. Vergeben werden die Plaketten von „Ohne Altersbeschränkung" bis „Keine Jugendfreigabe". Oft entschärft der Hersteller Spiele sogar für den deutschen Markt (vgl. Artikel ab Seite 6). Doch das ist nicht alles. Erhält ein Spiel keine Kennzeichnung und ist damit als potenziell jugendgefährdend einzustufen, kommt die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) ins Spiel. Die kann Spiele indizieren, was starke Einschnitte für Werbung und Verkaufsmöglichkeiten des Titels bedeutet. Die Staatsanwaltschaft darf in schweren Fällen sogar Spiele beschlagnahmen, deren Besitz dann zwar nicht strafbar ist, die aber nicht in Umlauf gebracht werden dürfen. Sie sehen, es gibt bereits scharfe Jugendschutzgesetze. Das Problem ist vielmehr die illegale und unkontrollierte Verbreitung von Spielen. Hier wäre erforderlich, dass die Polizei stärker kontrolliert. Das Problemfeld Raubkopie wird sich nämlich auch nicht durch weitere, kaum durchsetzbare Gesetze lösen lassen. Solange es die Gesellschaft verlangt, entstehen Spiele mit gewalttätigen Inhalten. Jetzt werfen Politiker der USK schlechte Arbeit vor. Die teilt in einer Stellungnahme mit: „Die USK fordert die Beachtung ihrer Alterskennzeichen am Ort des Verkaufs: im Handel. Sie wirbt für die Beachtung der Alterskennzeichen am Ort der Nutzung: im Kinderzimmer. [...] . Wir finden es daher bedauerlich, dass die Tragödie an der Geschwister-Scholl-Schule von Einzelnen eilig instrumentalisiert werden soll, um das in Deutschland etablierte und gesetzlich geregelte Freigabeverfahren für Computer- und Videospiele in Frage zu stellen." Wir meinen: Die momentan überlegten Gesetze stürzen nur eine Gruppe harmloser Spieler in die Kriminalität, falls – wie angedroht – bereits der Besitz mancher Spiele strafbar wird. Noch mehr Informationen zum Thema Jugendschutz finden Sie im Artikel „Jugendschützer in Deutschland" auf Seite 16.

Das sagen die Leser

Direkt nach den Anfeindungen in Funk und Fernsehen erreichten uns Meinungen aus unserer Leser, die wir Ihnen in Auszügen nicht vorenthalten wollen. Wenn Sie mitdiskutieren möchten, schreiben Sie uns oder besuchen Sie unser Forum auf www.pcaction.de.

„Mir schlägt es auf den Magen, dass, sobald so etwas passiert, jeder sofort auf die Videospiele losgeht. Politiker, die noch nie in ihrem Leben ein derartiges Spiel gesehen haben, fordern wieder einmal Gott weiß was alles, damit diese ‚Killerspiele' verboten werden … . Ich selber spiele *Counter-Strike* und kann nicht behaupten, dass es mir leicht fallen würde, auf einen Menschen zu schießen. Medien und Politiker versuchen meines Erachtens, es sich einfach zu machen. Anstatt bei solchen Fällen auch mal einen Blick auf die Erziehung oder das Umfeld des Täters zu werfen, wird direkt einem die Schuld zugesprochen, der eh schon angeschlagen ist. Mit einem Verbot von z. B. *Counter-Strike* würde ein Teil des E-Sports sterben – und mit ihm ein Teil unserer Jugendkultur."
Stefen Nels, Sankt Augustin

„Warum suchen diese ‚Experten' die Schuld nicht bei unserer gewaltgeprägten Gesellschaft? Tag für Tag sehen wir Leichen … CSI-Angestellte und folternde Psychopathen im Fernsehen und Kino. Filme, die nur von Gewaltdarstellungen handeln und zeigen, wie Menschen auf besonders perfide Weise zu Tode kommen – ist das nicht gefährlicher für einen verstörten Menschen …? Ist nicht vielmehr die Psyche des jungen Mannes schuld an diesem Amoklauf …? Ist klar: McDonald's ist schuld am Übergewicht, das Fernsehen an der schlechten Bildung und *Counter-Strike* an den Amokläufen. Warum gibt es eigentlich kein Verbot für Nikotin oder Alkohol? Sind daran nicht schon viel mehr Menschen gestorben?"
Johannes Raible, per E-Mail

„Was ist denn da bei euch im Süden los? Beckstein geht mir mittlerweile richtig auf die Nüsse. Gerade durfte ich schon wieder einen seiner geistreichen Gesetzesvorschläge lesen. Haben die Politiker nichts Besseres zu tun? Jeden Tag kommt hier oben im Norden ein neuer Bericht über ein weiteres Todesopfer von Kindesmisshandlungen im Radio. Wenn die Langeweile haben, so sollen die sich doch lieber erst einmal mit solchen Dingen beschäftigen. Oder die Dinge testen, die sie verbieten wollen."
Alexander Mertz, Dinklage

„Wir sind eine Randgruppe der Gesellschaft. Kellerkinder, die nur das Tageslicht erblicken, um sich eine Pistole umzuschnallen, Bomben zu bauen und dann ein Massaker an unseren ehemaligen Schulen zu verüben. Wir sind Mörder, Einzelgänger und Außenseiter … Wer wir sind? 520.000 Leser allein bei eurem Magazin – und damit etwa so viel wie die Arbeitslosen in Bayern! In den letzten zwölf Monaten haben wie viele Eltern ihren Kindern einen mehrmonatigen Aufenthalt im Tiefkühlregal, Keller oder Biotonne gegönnt? Wie viel Mädchen wurden dieses Jahr vergewaltigt und umgebracht – und das nicht von Killerspielern? … das sind Pauschalisierungen, verbreitet durch Medien, die jeden Tag Krieg, Gewalt und Terror frei Haus liefern."
Mirko Magenheim, per E-Mail

INTERVIEW

„Wenn jedes Spiel zum Killerspiel erklärt wird, verschwinden die Maßstäbe"


Dr. Klaus Spieler, Geschäftsführer der USK

Wir haben mit Dr. Klaus Spieler, dem Geschäftsführer der Unterhaltssoftware Selbstkontrolle über den Unglücksfall in Emsdetten, strittige USK-Bewertungen und ein allgemeines Killerspiel-Verbot gesprochen.

PC ACTION Nach dem Zwischenfall in Emsdetten wurde seitens einiger Politiker scharfe Kritik an der USK laut. CDU-Politiker Uwe Schünemann sprach in einem Interview sogar davon, dass man von Zeit zu Zeit kontrollieren müsse, ob die USK ihre Arbeit überhaupt vernünftig erledigt. Wie stehen Sie dazu?

DR. KLAUS SPIELER: Die USK hat sich einmal definiert als eine Agentur des öffentlichen Interesses am Jugendschutz im Medium Computerspiel. Eine solche Einrichtung muss bereit sein, sich durch die Öffentlichkeit und die Politik kritisch befragen zu lassen. Wir sehen diese Kritik auch als eine große Chance. Sie hat uns sehr viel Interesse und Aufmerksamkeit gegenüber unseren Aufgaben und unserer Arbeit gebracht. Das müssen wir nutzen. Ein Grund der Kritik ist ja auch die Hilflosigkeit meiner Generation angesichts der Kontrolledefizite gegenüber dieser Jugendkultur unserer Kinder. Da wir zuständig sind für den Jugendschutz in diesem Medium, wird diese Sorge manchmal nicht nur an uns, sondern auch gegen uns gerichtet. Das darf uns nicht daran hindern, sie ernst zu nehmen. Umgekehrt wünsche ich mir auch ebenso offene Ohren bei unseren Kritikern, wenn wir unsere Standpunkte darlegen.

PC ACTION Nach Ihrer 18er-Freigabe von *Doom 3* und der damals dazu geäußerten Kritik hatten wir den Eindruck, dass Sie einige Spiele kritischer bewertet hatten. Wirkt sich die momentane Diskussion zum Thema „Killerspiele" auf zukünftige USK-Bewertungen von Spielen aus? Lassen Sie sich von solchen Stimmungen beeinflussen?

DR. KLAUS SPIELER: Hier gilt das was ich schon vorhin sagte. Eine Agentur des öffentlichen Interesses am Jugendschutz muss diese Stimmungen aufnehmen. Sie hat allerdings als fachlich qualifizierte Einrichtung auch die Aufgabe, zwischen den berechtigten Sorgen der Älteren und den berechtigten Interessen der Jüngeren zu vermitteln. Mein Eindruck ist, dass es uns bisher gelungen war, die jugendlichen Gamer für die Notwendigkeit eines wirksamen Jugendschutzes aufzuschließen. Das sehe ich gefährdet, wenn die Kritik an ihrer Kultur sich offensichtlich einer eingehenderen Kenntnisnahme dieser Kultur verweigert. Vielleicht sollten auch einige Politiker zwei Dinge begreifen. Sie haben es hier mit Wählern zu tun und sie haben es mit einer Generation zu tun, die viel stärker die bürgerlichen Werte der Älteren teilt als andere Generationen davor, beispielsweise in den siebziger und achtziger Jahren. Wir sollten uns nicht von Prof. Pfeiffer und anderen verleiten lassen, diese Generation nur aus seiner Perspektive zu sehen. Er erforscht als Kriminologe sozial problematisches Verhalten und sozial problematische Gruppen. Dass in dieser Perspektive die elektronischen Spiele nicht gut aussehen können, ist klar. Die USK bekämpft nicht die Games und schon gar nicht die Gamer. Sie braucht die älteren jugendlichen Gamer sogar als Verbündete - im Kinderzimmer wie in den Jugendeinrichtungen. Dafür haben wir in den letzten Jahren mit unserer Plakataktion geworben. Die USK bemüht sich um wirksamen Jugendschutz gegenüber einem Medium, das sie kulturell respektiert.

PC ACTION Denken Sie ein Verbot von so genannten „Killerspielen" würde dem Jugendschutz in Deutschland dienen?

DR. KLAUS SPIELER: Ich habe neulich in der Bild-Zeitung gelesen, *Final Fantasy VII* sei ein Killerspiel, und bin mir nicht ganz sicher, ob dieser Titel hier vielleicht sogar nur eine Verwechslung mit dem Film ist. Und an dieser Stelle habe ich ein Problem. Es gibt viele gute Spiele, es gibt noch zu viele geschmacklose Spiele und es gibt Spiele, die von Jugendlichen und vielleicht auch von Erwachsenen fern gehalten werden sollten. Wenn aber jedes Spiel, in dem Spielfiguren kämpfen, zum Killerspiel erklärt wird, verschwinden die Maßstäbe – „gemordet" wird auch, wenn ein Schülertheater einen Krimi von Agatha Christie inszeniert – wir sollten hier nicht [etwas] durch einen Begriff [wie „Killerspiele"] verharmlosen, der Spiele mit ganz unterschiedlichem Gefährdungsgrad verbindet. Die Frage ist doch: An welcher Stelle hat das Spielen mit Gewalt eine ethische Qualität, bei der wir vermuten, dass es die Seele beschädigen könnte. Ich halte nichts von der Theorie, dass jemand, der im Spiel tötet, damit das Morden erlernt. Aber es gibt Spiele, die es ermöglichen, Lust am Quälen der virtuellen Spielfiguren zu finden, weil diese Spielfiguren mir beispielsweise ihren Schmerz deutlich zeigen. Gegenüber solchen Spielen, auch bei Erwachsenen, sollte die Gesellschaft unnachsichtig sein. Sie [die Spiele] verletzen einen Grundwert, die Würde des Menschen. Dafür haben wir ein Gesetz, das Strafgesetzbuch u.a. mit dem § 131. Wenn das nicht reicht (es gibt sehr wenig Verfahren bei Computerspielen), sollte man analysieren, woran das liegt. Dann wäre auch deutlicher, wo der Handlungsbedarf für den Gesetzgeber liegt. Ich finde, Gesetze müssen vor allem wirksam sein. Wenn ich mir ein Gesetz wünschen dürfte, bei dem nicht klar sein muss, wie es durchgesetzt werden könnte, bin ich für eins, das Eltern verpflichtet, mehr mit ihren Kindern zu reden und vielleicht auch zu spielen. Es wäre auch ein Symbol, aber ein möglicherweise sinnstiftendes.



Ein Motiv aus der USK-Kampagne „Achte auf die Kennzeichen".

JUGENDSCHÜTZER IN DEUTSCHLAND

Das sind deine Schutzengel

Wer behauptet, in Deutschland würde nicht auf Jugendschutz geachtet, lügt. Mit USK und BPjM existieren zwei einflussreiche Prüfstellen.

Ausgeschrieben bedeutet USK „Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle". Gegründet 1994, ist die USK für Spieler die wichtigste Jugendschutzorganisation (vergleiche Interview auf Seite 15). Der Name Selbstkontrolle führt in die Irre, denn die Spielindustrie ist gegenüber der USK nicht weisungsbefugt. Am 1. April 2003 trat sogar ein neues Jugendschutzgesetz in Kraft, das die vorher unverbindlichen USK-Altersempfehlungen in rechtlich bindende Angaben verwandelte. Prangt auf einer Spielepackung etwa ein rotes USK-Kennzeichen mit dem Text „Keine Jugendfreigabe", darf ein Händler dieses Spiel nicht an Minderjährige abgeben. Reicht ein Spielhersteller bei der USK in Berlin ein Spiel ein, prüft ein Gremium, für welche Altersstufe das Spiel nach der Gesetzlage von Jugendschutz- und Strafrecht und den aktuellen gesellschaftlichen Maßstäben geeignet ist.

SO ARBEITET DIE USK

Um eine Altersfreigabe für ein Spiel festzulegen, treffen sich in der Regel sechs Personen: ein Sichter, vier unabhängige Gutachter und Jürgen Hilse. Jürgen Hilse ist der ständige Vertreter der obersten Landesjugendbehörden und führt den Vorsitz bei einem solchen Treffen. In sechs Gruppen ordnet die USK Spiele ein: Freigegeben ohne Altersbeschränkung, Freigegeben ab 6 Jahren, Freigegeben ab 12 Jahren, Freigegeben ab 16 Jahren, Keine Jugendfreigabe (ab 18 Jahren) und Keine Kennzeichnung. Mit „Keine Kennzeichung" sind alle Spiele ohne USK-Prüfung zunächst automatisch eingestuft. Händler dürfen solche Spiele (genau wie Spiele mit dem roten Prüfsiegel) nur an volljährige Spieler abgeben. Keine Kennzeichnung erhalten einige wenige Spiele allerdings auch nach vorgenommener USK-Prüfung. Die USK verweigert eine Plakette zur Altersfreigabe, wenn das Prüfgremium vermutet, dass bei dem Spiel die Jugend gefährdet werden könnte (gemäß §15 JuSchG). Jetzt kommt die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) ins Spiel.

DAS IST DIE BPJM

Die BPjM ist eine Behörde mit Sitz in Bonn. Seit 1954 schränken die Jugendschützer den


Das Zwölfer-Gremium der BPjM mit der Vorsitzenden Elke Monssen-Engberding (siebte von links).

Eine Ausgabe BPjM Aktuell, das amtliche Mitteilungsblatt der Bundesprüfstelle.

Vertrieb jugendgefährdender Medien ein. Was sich zunächst nur auf Schriften bezog, wendet die Behörde seit den 80er-Jahren auch auf Spiele an. Indizierung nennt man das. Die BPjM indiziert Spiele meist wegen übermäßiger Gewaltdarstellung. Etwa wenn das Spiel Gewalt gegen Menschen als einzig mögliche Spielhandlung anbietet oder wenn das Spiel es zynisch oder vermeintlich komisch kommentiert, wenn der Spieler Charaktere verletzt oder tötet. Hersteller dürfen indizierte Spiele nicht mehr öffentlich bewerben und Händler dürfen sie nur noch unter dem Ladentisch oder in abgetrennten Erwachsenen-Bereichen verkaufen. Erwachsenen sollen diese indizierten Spiele weiterhin zugänglich sein, oft nehmen Händler indizierte Spiele aber komplett aus dem Programm.

INDIZIERT UND BESCHLAGNAHMT

Die BPjM prüft ein Spiel in der Regel, wenn ein Jugendamt einen Indizierungsantrag stellt. Daraufhin tritt ein Zwölfer-Gremium (bei offenbarer Jugendgefährdung ein Dreier-Gremium) zusammen. Dieses Gremium besteht aus der BPjM-Vorsitzenden Elke Monssen-Engberding sowie wechselnden Vertretern aus Kunst, Literatur, Verlagen, Buchhandel, Schulen, Kirchen und Trägern der öffentlichen Jugendhilfe. Bei einer Zweidrittel-Mehrheit für den Antrag gilt ein Spiel als indiziert. Und zwar für die nächsten 25 Jahre, danach verliert eine Indizierung automatisch ihre Wirkung. Eine Stufe weiter geht die Beschlagnahmung, wenn Hersteller mit Spielen gegen Strafgesetze verstoßen. Hier schaltet sich die Staatsanwaltschaft ein. Verstöße können Hakenkreuze im Spiel sein oder auch extreme Gewaltdarstellung. Der Besitz eines beschlagnahmten Spiels ist für Erwachsene erlaubt, allerdings ist es verboten, es zu verbreiten. Also kommen Sie nicht auf die Idee, solche Spiele zu verleihen. Händler dürfen derartige Spiele generell nicht im Programm führen.

FAZIT

Deutschland betreibt unter anderem durch Stellen wie die USK und die BPjM den strengsten Jugendschutz weltweit. Für Spieler muten die aktuell aus Bayern geforderten Verschärfungen vor diesem Hintergrund merkwürdig an. Wie heißt es so schön auf der Internetseite der USK: „Letztlich aber müssen Eltern entscheiden, was zu Hause gespielt wird." Dem schließen wir uns vorbehaltlos an.

Joachim Hesse

Info: www.usk.de; www.bundespruefstelle.de

Verbieten sollte man das!

Einige Politiker finden das Jugendschutzgesetz zu lasch. Zunächst kam jüngst der Gesetzantrag des Freistaates Bayern (vergleiche Seite 13), danach wagten sich auch Bundesfamilienministerin Ursula von der Leyen und der nordrhein-westfälische Familienminister Armin Laschet (beide CDU) mit einer Pressemitteilung an die Öffentlichkeit.

„Wir wissen schon heute, dass für einen besseren Jugendschutz in der Praxis Gesetzesänderungen notwendig sind", behauptet von der Leyen. So sollen „gewaltbeherrschte Trägermedien" auch ohne Prüfung der BPjM von vornherein für Jugendliche verboten sein. Dieses Verbot beträfe auch Spiele, die nicht gewaltverherrlichend seien. Die USK-Logos auf den Packungen sollen größer und Kassen mit Alterssignalgebern ausgestattet werden. Wenn Sie die komplette Pressemitteilung lesen möchten, geben Sie auf www.pcaction.de im Suchfeld das Kennwort „24ET" ein.

Bundesfamilienministerin Ursula von der Leyen (CDU).

Imposante Gestalt: Orc aus *Warcraft 3.*

»Der Frauenarzt hatte sicherheitshalber einen Abstrich genommen.«

MASSENMÖRDER

Hacke, Peter!

Wenn schon Killerspiele verbieten, dann richtig – wir hätten da noch ein paar Kandidaten, die unsere Politiker keinesfalls vergessen sollten. Welche Spiele würden in Deutschland nicht mehr erscheinen, falls Politiker wie Dr. Günther Beckstein ein „Verbot" – wie immer das aussähe – tatsächlich durchsetzen? Menschen tötet man ja selbst in Ab-12-Titeln wie *The Elder Scrolls 4: Oblivion*. Virtuelle Menschen wohlgemerkt, aber Kritiker machen da bekanntlich oft keine Unterscheidung. Erwachsenen Computerfans wird indes Angst, Bange und Wut zugleich; nicht zuletzt, seit man Meister Beckstein als künftigen bayerischen Ministerpräsidenten gehandelt hat und mehrere Medien *Final Fantasy 7* mit dem Doppelmord in Mecklenburg-Vorpommern in Verbindung gebracht haben. Das märchenhafte Rollenspiel wurde in einem Fall sogar wörtlich als „sogenanntes Killerspiel" bezeichnet.

SPLATTER-ORGIEN

Wir sehen das so: Weg mit *Die Sims 2*! Die USK hat das barbarische Killerspiel ohne Altersbeschränkungen freigegeben, sodass bereits Dreijährige mit der Lebenssimulation trainieren können, ihre Ge-



Company of Heroes

»In China laufen Demonstrationen immer sehr friedlich ab.«

The Elder Scrolls 4: Oblivion

»Zwei Dönerbudenbesitzer beim romantischen Candlelight-Döner.«

Die Schlacht um Mittelerde 2

»Fledermäuse gucken im Fernsehen am liebsten das Flug-Häute-Journal.«

Command & Conquer: Generäle

»Merke: Sand am Meer gibt's am Meer wie Sand am Meer.«

Gothic 3

»Ottfried Fischer und Reiner Calmund: Urlaub in den Alpen.«

schwister abzumurksen – Brüderchen in einen Raum locken, schnell die Tür ausbauen, verhungern lassen, fertig. Also: verbieten! Auch für mündige Bürger, denn das macht unsere Welt voll mit Friede, Freude und Eierkuchen. Doch ernsthaft, die Online-Enzyklopädie Wikipedia.de definiert das Wort „Killerspiele" so: „Computerspiele [...], bei denen das Töten von Gegnern in der fiktiven Spielwelt wesentlicher Bestandteil der Spielhandlung ist und mit einer Darstellung von Gewalt verbunden wird." Wie erwähnt käme damit vielleicht für das brillante *Oblivion* das Aus, und ebenso für *Gothic 3*. Wer es dann aber gar wagen sollte, sich der Splatter-Orgie *World of Warcraft* hinzugeben, käme wohl nicht unter Kreuzigung davon. Falls er vorher nicht noch ein bisschen gefoltert wird, schließlich hauen Sie in dem Online-Titel bei der Variante Player-versus-Player (Spieler gegen Spieler) ja Figuren die Rübe ein, hinter denen sich tatsächlich lebende Menschen verbergen! Nein, nein, nein, wir haben gar nichts gegen Jugendschutz, im Gegenteil! Bislang dachten wir allerdings, dass es den schon gibt. Unser Fehler.

GEHEN SIE INS GEFÄNGNIS!

Könnte nicht selbst auf eher harmlos anmutende Strategiespiele lebenslänglich mit anschließender Sicherheitsverwahrung stehen? Bei *Command & Conquer: Generäle, Die Schlacht um Mittelerde 2* oder *Company of Heroes* geht es schließlich auch ums virtuelle Töten. Genießen Sie diese Spiele, so lange Sie noch können, verehrte volljährige Leser! Oder lange Einleitung, kurzer Sinn: Wir haben auf unserer DVD auch jede Menge Mods zu Titeln, die Sie nicht als Killerspiele verstehen würden. Apropos: Die Achterbahnsimulation *Rollercoaster Tycoon 3* ist ab sechs Jahren freigegeben. Obwohl Kinder damit lernen, dass die Wagen entgleisen, wenn man einen Schienenstrang in der Luft enden lässt. Sofort verbieten! Andernfalls brauchen wir uns wohl nicht wundern, sollte irgendwann ein gewaltbereiter Erstklässler nachts aufs Gelände des Münchner Oktoberfests schleichen, mit seinem nach DIN EN 24014 genormten Sechskant-Schraubenschlüssel eine Achterbahn manipulieren und ein Massaker veranstalten. Verzeihen Sie den Spott – aber wenn Realsatire beginnt, ist der Zynismus nicht weit. Ja, das dürfen Sie zitieren.

Harald Fränkel



AUF DVD

MODS FÜR THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION
Blood & Mud 1, 2 und 3 erweitern die Stadt Bravil und lassen sie auch optisch besser aussehen. Außerdem gibt's drei neue Missionen.

MOD FÜR DIE SCHLACHT UM MITTELERDE 2
Rise of Rome 2 verwandelt das *Herr der Ringe*-Fantasy-Epos *2* in ein Echtzeit-Strategiespiel, das im alten Rom angesiedelt ist.

MOD FÜR COMMAND & CONQUER GENERÄLE: DIE STUNDE NULL
Cold War Crisis ist ein Komplettumbausatz und versetzt Sie zurück in die Achtzigerjahre.

MODS FÜR COMPANY OF HEROES
Mit *Enhanced Combat, Panzer Mod* und *Skinmod Camomod* wird das Balancing der Einheiten realitätsnaher. Außerdem erwartet Sie eine veränderte Optik.

GOTHIC 3 (DEMO)
Spielen Sie und machen Sie sich selbst ein Bild: Ist *Gothic 3* ein Killerspiel?

LESERBRIEFE

Schönes Leben noch!

Der bayerische Innenminister Günther Beckstein will „Killerspiele" verbieten und sogar mit Haftstrafen drohen. Ein Blick in die Zukunft gefällig?

»Jetzt pass auf, du Schwein, dir geht das Alibi ab! Oder etwa nicht?« Der Kommissar schlug mit der Faust auf den Tisch.
»Außerdem hat Schmidt gesehen, wie du drei Männer mit dem Messer aufgeschlitzt hast!« Während er brüllte, tanzten zwischen den Mundwinkeln feine Speichelfäden. Gunter Eckstein galt in Polizei- und Verbrecherkreisen als harter Hund. Und das zeigte er dem 38-jährigen Verdächtigen mit aller Macht.
»Herr Schmidt muss sich getäuscht haben«, sagte der Mann, der in Hand- und Fußfesseln an dem kleinen Tisch saß. »Um Gottes willen, mein Nachbar ist 93 Jahre alt, ich weiß nicht, was er da gesehen hat. Ich habe kein *Counter-Strike*! Außerdem, es ist nur ein Spiel, das sind keine Menschen, was soll das?« Die Schweißtropfen auf Harry Fenkels bis auf einen Mohikaner kahl geschorenen Schädel zitterten wie Kaninchenbabys in einer Schlangengrube.
»Hey, Freundchen, wir schreiben das Jahr 2008 und es ist jetzt seit einem Jahr verboten, Killerspiele zu besitzen oder gar zu spielen, also komm mir nicht frech«, dröhnte Eckstein beinahe hysterisch. Seine kleinen Augen funkelten. »Du schwitzt. Du hast Angst. Ich schwör dir, dazu hast du Grund. Ich krieg dich auch wegen Hehlerei von brutalen Spielen dran und dann wirst du dir wünschen, nie geboren worden zu sein!«

*

Lebenslänglich mit anschließender Sicherheitsverwahrung. Das Gerichtsurteil hatte Harry getroffen wie ein Vorschlaghammer. Da stand er nun in der Zelle. Als der Neue. Wie auf dem Präsentierteller vor seinen neuen Lebensabschnittsgefährten.
Rechts leckte sich ein gewaltiger Fleischberg die Lippen, als freue er sich auf die erste gemeinschaftliche Dusche. »Na, Alter? Ich bin Hubert. Hab zehn Jahre gekriegt. Musste einen Profiboxer killen, weil er mit meiner Freundin gesprochen hat«, zischte der Muskelberg gefährlich. »Der da drüben«, Hubert deutete auf einen kleinen, drahtigen Kerl, der sogar im Gesicht und am Schädel tätowiert war, »das ist Torben. 15 Jahre für dreifachen Mord. Die Mädels wollten ihn beim Strip-Poker bescheißen.« Hubert lachte rau. »Und der auf dem Bett ist Ferdinand.« Der Farbige sprang auf, grinste und ließ eine Reihe elfenbeinweißer Zähne blitzen. »Bankraub. Dummerweise ist mir die GSG 9 in die Quere gekommen. Musste alle umlegen. Und? Warum bist du hier, Süßer?«
Harry musste schlucken. »Ich bin unschuldig ...« Durch die Zelle tönte schallendes Gelächter. »Mann, das sagen alle«, gluckste Torben. Harry senkte den Kopf. »Na gut, ist eh schon alles egal: Ich hab lebenslänglich, wegen *Counter-Strike* ...«
Hubert, Torben und Ferdinand wichen beinahe zeitgleich einen Schritt zurück, fast wie bei einer Choreografie. »Fuck, Alter! Ein Killerspiel-Spieler!«, jaulte Tattoo-Torben. In den Gesichtern der Männer spiegelte sich Angst. Nein, Panik sogar. »Oh Gott, ich muss hier raus«, flüsterte der riesige Hubert mit brüchiger Stimme. »Mit einer perfekt ausgebildeten Amokmaschine in einer Zelle.« Eine Träne verließ sein rechtes Auge.

Tja, was bleibt mir da nur noch zu sagen?
Schönes Leben noch!

Ihr Harald Fränkel



Montage: Carola Giese

REALITÄTSVERLUST

Ich bin jetzt 34 und nach wie vor begeisterter Gamer. Vor 20 Jahren habe ich mit Pen&Paper-Rollenspielen begonnen. Computerspiele waren noch nicht weit verbreitet, sie waren noch kein anerkanntes Feindbild. […] Robert aus Erfurt ist uns allen noch in schmerzhafter Erinnerung. Ich frage mich, was in dem Jahr zwischen seinem Rauswurf aus der Schule und seinem Amoklauf geschehen ist? […] Wurde Robert denn nach seinem Rauswurf nicht betreut? Wo waren Schul- oder Jugendamt? Haben die Eltern wirklich nichts bemerkt? Es war ein Jahr Zeit, diese Tragödie zu verhindern, und nichts geschah. […] Herr Beckstein wirft uns vor, das Spiel aufs richtige Leben zu übertragen. Wer hat denn den Realitätsverlust? Der, der spielt und Fiktion und Wirklichkeit trennt, oder der, der keine Ahnung hat und das zuerst Genannte unterstellt? […]

MARCUS SPITZ, PER E-MAIL

Na, wir Spieler können jedenfalls trennen! So, und jetzt locken wir unseren doofen Chef in den Verlags-Swimmingpool und bauen die Leiter aus, wie wir es mit dem „Killerspiel" *Die Sims 2* trainiert haben. Er wird elendig ertrinken, harharhar!

BLÜHENDE FANTASY

Fand heute einen Artikel auf der Website von RTL.de. Dort wird Final Fantasy als „Killerspiel" bezeichnet. LOL. […] Ich habe circa ein Jahr Final Fantasy 11 online gespielt. […] Ich bin wunderbaren Menschen aus der ganzen Welt (USA, China und Japan) begegnet und habe mit vielen E-Mail-Kontakt. Ich habe mein Englisch auffrischen können und ein wenig Chinesisch und Japanisch gelernt. Final Fantasy 11 würde ich bedenkenlos jedes Kind spielen lassen. Dieses Spiel ist völlig unblutig. Man freut sich, wenn im Garten etwas wächst, man pflegt mit Freuden das Chocobo-Küken, macht Geschäfte an den Märkten und lernt immer wieder wundervolle Menschen kennen. […] Ich muss zugeben, dass ich sogenannte „Killerspiele" oder Ego-Shooter nicht so gerne mag. Nicht weil die Presse diese Spiele verurteilt, sondern weil mir diese Spiele in meinem gehobenen Alter (fast 40) viel zu schnell sind. […]

RALPH, PER E-MAIL

Ach komm, wenn du sie im Netzwerk mit den anderen Geriatrie-Patienten spielst, ist doch Chancengleichheit!

ABSCHAFFEN!

Sehr geehrte Damen und Herren, man sollte alle „Killerspiele" abschaffen

VORSICHT BISSIGER REDAKTEUR

und nur noch Spiele zulassen, die bilden und der Jugend in ihrem weiteren Leben eine Hilfe darstellen. Nennen Sie mir einen Grund, solche brutalen Spiele weiterhin zu erlauben? [...]

ALEXANDER HINZ, PER E-MAIL

Ey, Mails unter falschem Namen schicken ist feige, Herr Günther B.!

WIE SCHWERKRIMINELLE

[...] Statt dem Problem der Amokläufe mit Sachkompetenz und Verstand auf den Grund zu gehen, werden Spieler, die auch mal brutalere Spiele spielen, behandelt wie Schwerkriminelle. [...] Wenn man sich gerade zum Fall Emsdetten den [veröffentlichten Abschiedsbrief des Täters] durchliest, dürfte wohl jedem klar sein, dass dieser Jugendliche die Tat nicht begangen hat, weil er ein bestimmtes Spiel sein Eigen nannte, sondern weil ihn die Gesellschaft krank gemacht hat. [...]

STEFAN A., PER E-MAIL

Richtig! In unserer Ellenbogengesellschaft hört ja keiner mehr richtig zu, dabei geben potenzielle Täter vorher bestimmt unterschwellig Signale. Du entschuldigst uns, Stefan, wir müssen unsere Kettensägen ölen, wir haben heute noch was vor.

HIRNLOSE POLITIKER

Lieber Leserbriefonkel, kannst du euren Politikern nicht sagen, sie sollen ihr Augenmerk mehr darauf legen, woher die Täter ihre Waffen haben und wie leicht sie zu erwerben sind, als immer gleich alles auf Computerspiele zu schieben? Mich als Österreicher betrifft es nicht so sehr, nur wenn eure hirnlosen Politiker solch einen Gesetzentwurf einbringen, dann machen das unsere verblödeten Abgeordneten gleich nach. Wie so vielen anderen Schwachsinn aus Deutschland. Nehmt's nicht persönlich.

INGO AUER, PER E-MAIL

Wir nehmen's nicht persönlich, keine Sorge, solange eure Politiker künftig brav in Österreich bleiben jedenfalls.

TV VIEL SCHLIMMER?

[...] Es ist nicht von der Hand zu weisen, dass das Gewaltpotenzial steigt, aber ist dies wirklich auf die Gaming-Industrie zurückzuführen? Ich glaube nicht. Es ist doch klar zu erkennen, dass der Großteil der Gewaltdarstellungen durch die Medien im öffentlichen Fernsehen verbreitet, verharmlost und [...] schmackhaft gemacht wird. [...] Ist dieses Programm etwa gut für unsere Kinder? Wird jemand in einem Shooter virtuell getötet, bleibt er meist nicht liegen, sondern verschwindet, Blutdarstellungen sind eine Seltenheit geworden und den Ab-18-Spielen vorbehalten – also für Kinder nicht zugänglich. [...] Fernsehen ist JEDEM ZUGÄNGLICH. [...] Um auf die sozialen Missstände zu kommen – was ist mit der Perspektivlosigkeit der Jugendlichen? [...] Was ist mit Gewalt an Schulen? [...]

DENNIS GASSEN, PER E-MAIL

Da fällt uns auf: Es mag sein, dass bei 92 Prozent der jugendlichen Gewalttäter festgestellt wurde, dass sie sich schon mit Computerspielen beschäftigt haben. Aber, und jetzt kommt's: Sage und schreibe 99,9 Prozent der verurteilten Verbrecher gingen in jungen Jahren zur Schule! Schulen verbieten! Sofort!

EINE FRAU SIEHT ROT



»Kann zum Problem werden: häufiger Harndrang im Alter.«

Das, was gewisse Politiker derzeit an gequirlter Scheiße von sich geben, weckt in mir das Verlangen, Amok zu laufen.

ANNE MIKA, KÖLN

Falls ein Staatsanwalt mitliest oder so: Die Anne macht bestimmt nur Spaß!

ZENSUR PUR

[...] Vielleicht sollten Sie sich, Herr Schünemann, die neue Studie der Uni Siegen zum Thema „Killerspiele" zu Gemüte führen. [...] Solche Verbote, die Sie angesprochen haben, sind undurchsetzbar. Sie wollen eine Medienzensur und am besten eine moderne Gestapo, die meinen Computer durchwühlt. [...] Deutschland hat den härtesten Jugendschutz weit und breit. Warum passieren die Amokläufe in Deutschland und nicht in Österreich, Großbritannien oder der Schweiz, wo der Jugendschutz nicht so hart ist wie hier? [...]

TOBIAS JUNGE, PER E-MAIL

In irgendwas müssen wir doch gut sein.

SHOOTER AB 21?

[...] Ich bin parteiloser Gemeindevertreter einer kleinen Gemeinde in der Nähe von Berlin und musste mich vor kurzem zu einem ähnlich gelagerten Thema positionieren und argumentieren. Hierbei ging es um Automaten, auf denen pornografischer, gewaltverherrlichender und die Würde des Menschen verletzender Inhalt Gegenstand des Zeitvertreibs war. [...] In eben dieser Diskussion warf ich ein, dass es bereits einen effektiven Schutz vor Missbrauch in diesem Bereich gibt (JuSchG u. a.), dieser jedoch nicht ausreichend angewendet wird oder angewendet werden kann – mangels Kontrollmöglichkeiten oder personellen Aufwands. In der Parallele zur momentanen „Killerspiele"-Hysterie [...] geschieht exakt das Gleiche. Man will erneut ein wirklich unnützes Gesetz erlassen, das bei genauer Betrachtung nur Schaden an der heimischen Industrie anrichten wird. Denn nimmt man den Vorschlag eines Herrn Beckstein ganz genau, könnte man zu dem Schluss kommen, dass auch ein Spiel wie Die Siedler unter das Verbot fallen könnte, da es zumindest Kriegshandlungen ermöglicht, die unabdingbar sind, um bestimmte Missionsziele zu erreichen. [...] Wenn eine Gesetzesänderung erwünscht ist, dann doch eine sinnvolle. Im Angebot hätte ich da USK 21. [...] Die BPjM schneidet bereits entscheidend in die Meinungs- und Handlungsfreiheit des Erwachsenen ein. [...] Es werden nach der Indizierung lediglich Restbestände verkauft und später erfolgt dann eine Anpassung an den deutschen Markt – teilweise so gravierend, dass der Inhalt, welcher ja meinungsbildend ist, verändert werden muss. [...] Das ist faktisch Zensur, und soweit ich informiert bin, zwar belegt, aber rechtlich so nicht angreifbar – bedauerlicherweise. [...]

ENRICO LEFSASS, PER E-MAIL

USK 21 wäre okay. Aber auch der Führerschein sollte ab 21 sein! Hm ... na ja ... wenn wir es uns genau überlegen ... für Frauen erst ab 121 wäre natürlich noch sicherer.

AB IN DEN KNAST!

Nun gibt es Politiker in Niedersachsen, die fordern noch härtere Gesetze und Strafen als der Herr Beckstein in Bayern. [...] Was würde das für einen selbst bedeuten? Noch wichtiger ist ja: Was würde das für andere bedeuten? Statt als Spieler nur herumzumosern, sollte man sich nicht auch mal Gedanken machen, was man da Nutzen rausziehen könnte? Könnte man dann nicht endlich unliebsame Nachbarn bei der Polizei verpfeifen, um zwei Jahre Ruhe vor denen zu haben? Wer einen im Sommer nicht zu seiner Grillparty einlädt, hat in Zukunft ausgebrutzelt. So einfach ist das. [...] So, ich muss jetzt aber aufhören. [...] Wir sehen uns dann ja demnächst im Knast.

SAMUEL FREUND, PER E-MAIL

Denk an die Seife und die Vaseline!

TEST

Das testen wir

„Killerspiele" – ein Begriff, erfunden von Menschen, die mit Spielen so viel am Trachtenhut haben wie wir mit Schwulen-Pornos. PC ACTION klärt auf.

Da die Wortkreation „Killerspiel" mittlerweile wie ein Gift durch die Adern der Medienlandschaft fließt, stellen auch wir uns diesem Unwort. Was sind „Killerspiele"? Diese Frage zu beantworten fällt nicht leicht, denn bisherige Definitionen sind schwammiger als die Haut einer übergewichtigen 70-Jährigen. Sind „Killerspiele" etwa alle Spiele, in denen man virtuelle Gegner um die Ecke bringt? Ist *Moorhuhn* ein „Killerspiel", weil der Erfolg des Spielers vom Töten der Hühner abhängt? So weit will die Politik dann doch nicht gehen. Dort versuchen einige Aktivisten aber dennoch, eine Definition zu finden, die alle Spiele der Marke *Counter-Strike* in eine Schublade presst, die man dann schnell zuschieben und abschließen kann. Aber Gewaltdarstellung ist nicht gleich Gewaltverherrlichung. Dass *Counter-Strike, Half-Life, Call of Duty* und Co. wesentlich mehr Tiefgang aufweisen, als Herr Beckstein und Konsorten den Programmen zutrauen, zeigen wir Ihnen auf den folgenden Seiten. Dort haben wir Spiele für Sie herausgepickt, ohne die der spielenden Menschheit etwas fehlen würde. Diese „Killerspiele" sind Unterhaltungsmeilensteine der Pop-Kultur. Auf Vollständigkeit erheben wir keinen Anspruch.

HÄRTEGRAD

Extra für dieses Sonderheft haben wir alle Tests mit einem zusätzlichen Element versehen. Im Kasten „Teile der Serie" zählen wir Vorgänger der Spiele auf, um zu zeigen, welche Tradition und Historie hinter dem Titel stehen: Fakten, die die nach „Killerspiel"-Verboten schreienden Politiker vermutlich nicht einmal ansatzweise kennen. Bei indizierten Spielen verzichten wir auf die Angabe der Testausgabe. Außerdem bewerten wir mit Totenköpfen den Härtegrad der Serie, also wie hart die virtuelle Gewalt hier erscheint. Fünf Totenköpfe markieren die höchste Gewaltstufe.

Joachim Hesse



»Nach diesem Dreh verließ Gina Wild die Branche.«

Testphilosophie: So blickst du durch!



PC ACTION GOLD
Den besten Spielen des Monats verleihen wir diese Auszeichnung. Hier können Sie ohne Reue zugreifen.



PC ACTION PREISTIPP
Pfennigfuchser bekommen mit derart ausgezeichneten Produkten viel Gegenwert zu einem fairen Kurs.

Wertung	Hardware	Bedeutung
91 - 100%	1 - 1,49	**HERAUSRAGEND:** Wer hier keinen Spaß hat, sammelt besser Bierdeckel oder Briefmarken.
81 - 90%	1,5 - 1,99	**SEHR GUT:** Selbst Genre-Fremdgänger könnten für solche Spiele das Sparschwein schlachten.
71 - 80%	2 - 2,49	**GUT:** Verliebte Menschen verzeihen kleine Schwächen. Genre-Anhänger tun das auch.
61 - 70%	2,5 - 2,99	**BEFRIEDIGEND:** Na ja, für Fans können auch Zweitligaspiele noch spannend sein ...
51 - 60%	3 - 3,49	**AUSREICHEND:** Mittelfeldgeplänkel sind bekanntlich nicht dauerhaft unterhaltsam.
41 - 50%	3,5 - 3,99	**MANGELHAFT:** Technik- oder Designmängel? Eine Frage der persönlichen Schmerzgrenze.
≤ 40%	4 - 6	**UNGENÜGEND:** Gehen Sie mit Ihrem Geld lecker essen. Oder ins Kino. Oder zur Sparkasse.

PC ACTION: Unsere Vorsätze

Es mag es auf den ersten Blick anders erscheinen, doch selbst PC ACTION folgt Regeln. Hier die wichtigsten für Sie zum Auswendiglernen:

1. **Wir wollen Action! Immer!**
Der Titel unseres Magazins ist Programm: Unsere Seiten drehen sich in erster Linie um Actionspiele. Auf solchen Titeln liegt unser Fokus, obwohl wir Ihnen selbstverständlich den kompletten Marktüberblick bieten.
2. **Das Leben ist ernst genug!**
Wir bewerten Spielspaß und berichten monatlich über ein Hobby, bei dem Spaß die entscheidende Rolle spielt. Deshalb wollen auch wir Ihnen Spaß bereiten: Lesespaß.
3. **EHRLICHKEIT schreiben wir groß!**
Wegen Sachzwängen entstehen Tests und Vorschauen manchmal nicht unter Laborbedingungen. Wir sagen Ihnen seriös, wann das der Fall ist und aus welchem Grund.
4. **Wir verlängern Ihren Spielspaß!**
Es gibt mehr als nur die neuesten Spiele. Oft noch lange nach dem Verkaufsstart produzieren Hobby-Entwickler teilweise erstklassige Zusatzprogramme, Karten und Mods zu Ihren – und unseren – Lieblingsspielen. Die besten finden Sie Monat für Monat auf unserem Begleit-Datenträger. Und das seit über zehn Jahren.
5. **Sie sind uns wichtig – und Spiele!**
Wir machen unseren Job schon lange und lieben ihn mehr als die Unsummen, die wir damit verdienen. Trotzdem nehmen wir uns selbst nicht zu wichtig. Unsere Leser und Spitzenspiele dagegen umso mehr. Deshalb spielen wir, so lange es geht, um für Sie zu einem möglichst objektiven Urteil zu kommen.
6. **Wir beißen Sie nicht!**
Zumindest nicht, wenn wir schon gegessen haben. Deshalb versuchen wir, jeden seriösen Leserbrief auch seriös zu beantworten – nur nicht im Heft! Auf den Leserbriefseiten kennen wir keine Gnade.
7. **Ihre Meinung ist gefragt!**
Wir laden Sie herzlich ein, PC ACTION mitzugestalten. Teilen Sie uns per E-Mail, Post oder auf www.pcaction.de Ihre Meinung mit. Gute Ideen und Vorschläge setzen wir so schnell wie möglich um.



»Stephen Hawking hat seinen Rollstuhl aufgemotzt.«

Wir erobern ein strategisch wichtiges Raketensilo, während ein verbündeter Transportflieger abhebt.

Battlefield 2142

Materialschlachten und Häuserkämpfe – eine der populärsten Mehrspieler-Shooter-Serien versucht sich nun am Krieg der Zukunft.

Die *Battlefield*-Serie gehört aktuell zu den beliebtesten Online-Ballereien. Das Prinzip blieb über die Jahre unverändert: Sie bekriegen sich als Mitglied einer von zwei Parteien mit anderen Spielern in Ego-Perspektive auf Schlachtfeldern, mächtiges Kriegsgerät inklusive. Die lang erwartete Abwechslung zum überbeanspruchten Eroberungs-Modus aus den vergangenen *Battlefield*-Titeln nennt sich Titan-Modus. Im Prinzip geht es darum, strategisch wichtige Punkte auf einer Karte zu erobern und zu halten, nämlich Raketensilos. Erringen Sie eine Position, feuert das Silo in regelmäßigen Abständen Raketen ab. An dieser Stelle kommen die namensgebenden Titanen ins Spiel. Das sind riesige, fliegende Transportschiffe, die die Kriegsparteien Europäische Union und Panasiatische Koalition mit dicken Wummen und einem schützenden Schild aufmotzen. Die Dinger dienen als mächtige mobile Basen auf dem Schlachtfeld.

DAS GEHT AB WIE EINE RAKETE!

Feuern genügend Raketen auf das Luftschiff, löst sich die Schutzhülle auf und der Titan ist feindlichen Angriffen ausgeliefert. Dann gibt es zwei Möglichkeiten, auf den gegnerischen Titan zu gelangen. Entweder schnappen Sie sich in der eigenen Basis einen Kampfflieger und düsen damit zum Feind. Oder Sie suchen nach einem Truppentransporter, der über praktische Rettungskapseln verfügt. Diese dienen als Fahrstuhl zum Titan. Einfach den Transporter unter dem Luftschiff parken, in die Kapsel setzen, losfliegen und die Basis der Kontrahenten entern.


»Hat die D-Mark besiegt: Euro-Fighter.«

Auf den Schlachtfeldern dürfen Sie sich sogar in flinke Düsenjets setzen, wie hier in *Battlefield 2*.

KLASSENKAMPF

Im Vorgänger *Battlefield 2* gab es sieben Charakterklassen – vom Sanitäter bis zum Spezialkommando war alles dabei. *Battlefield 2142* beschränkt sich auf vier Klassen, die sich aber mit freischaltbaren Extras individuell ausstatten lassen. So darf sich etwa der Assault-Soldat Gesundheitspäckchen und einen Defibrillator in seinen Rucksack stecken. Es ist somit nicht wirklich schlimm, dass Dice fast die Hälfte der Klassen eingestampft hat. Löblich: Die haushohen Mechs beider Parteien sind die bislang spaßigsten *Battlefield*-Vehikel.

Lukasz Ciszewski

Info: battlefield2142.ea.com

TEILE DER SERIE

NAME	Test in Ausgabe
- Battlefield 1942	10/2002
- Battlefield Vietnam	5/2004
- Battlefield 2	8/2005
- Battlefield 2142	12/2006





Battlefield 2142

PREIS	Ca. € 40,-
TERMIN	19. Oktober 2006
GENRE	Mehrspieler-Shooter
ENTWICKLER	Dice
VERTRIEB	EA
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
1,7 GHz, 512 MByte RAM, 1,54 GByte HD, Windows 98

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Eroberungs-Modus, Koop, Titan-Modus; 1 Spieler pro DVD

PREIS/LEISTUNG	86%
GRAFIK	86%
SOUND	82%
STEUERUNG	88%
EINZELSPIELER	64%



SEHR GUT Neuer Stil, bekanntes Spielgefühl: hübsche und spaßige Schlachten in Zukunftsoptik.

89% MEHRSPIELER

PC ACTION GOLD 12-2006



Das zentrale Thema bei *Counter-Strike* ist unschwer zu erkennen: Terroristen (links) kämpfen gegen die Anti-Terror-Einheit.

»Obdachlos: Stubenhocker.«

PC ACTION GOLD 12-2004

PC ACTION PREISTIPP SH 1-2007

AUF DVD MOD

Counter-Strike

VERGLEICH
Battlefield 2142
89%
BESSER
SCHLECHTER
UT 2003



85%

1999 war ein bedeutendes Jahr für Zocker. Einer der größten Mehrspieler-Titel unserer Zeit erblickte das Licht der Welt: *Counter-Strike*.

Wenn es nach der aktuellen Meinung vieler deutscher Politiker geht, kam am 19. Juni 1999 das Böse auf die Welt. Die Hobby-Programmierer Jess Cliffe und Minh Le präsentierten der Welt an diesem Tag ihr Werk – *Counter-Strike* war geboren. Die Schöpfer nennen sich im Internet „Cliffe" und „Gooseman" und sind passionierte Spieler der Taktik-Shooter-Serie *Rainbow Six*. Das Spielprinzip von *Counter-Strike* Beta 1.0 ist simpel: Auf vier Karten (Siege, Mansion, Wpndepot und Prison) treten sich eine Gruppe Terroristen und eine Anti-Terror-Einheit in der Ich-Perspektive gegenüber. Die Terroristen haben Geiseln genommen, die Anti-Terror-Einheit plant, diese zu befreien. Ziel der Terroristen ist es, die Geiseln zu halten, Ziel der Anti-Terror-Einheit, die Geiseln in eine spezielle Zone zu führen und sie so zu retten. Für jede gerettete Geisel, jeden ausgeschalteten Gegner und jede gewonnene Runde erhält der Spieler Geld. Die hart verdienten Dollars steckt er dann in seine Ausrüstung, also hauptsächlich neue, effektivere Waffen und die dazugehörige Munition. Was an diesem Tag als Modifikation für den genialen Ego-Shooter *Half-Life* begann, sollte binnen weniger Jahre zu einem der beliebtesten Mehrspieler-Titel der Welt mutieren ...

BOMBENSTIMMUNG

Schon bald erkennen Jess Cliffe und Minh Le, dass *Counter-Strike* in der Szene einschlägt wie eine Bombe. Wegen der enormen Resonanz beginnen sie, an Verbesserungen und Erweiterungen zu arbeiten. Allmählich finden neue Waffen wie die allseits beliebte AK-47 oder die stärkste Handfeuerwaffe der Welt, die Desert Eagle, den Weg in das Waffensortiment von *Counter-Strike* (*CS*). Doch auch spielerische Neuerungen gibt es, zum Beispiel die sogenannte „Buy-Time", die den Spielern zu Beginn einer Runde einige Zeit zum Kaufen der Ausrüstung gibt, um so die Gefahr

Vergangenheitsbewältigung

Die Veröffentlichung der ersten *Counter-Strike*-Beta ist mittlerweile sieben Jahre her. Doch wie viele Updates gab es eigentlich? Und wann gingen diese online? Wir wissen es!

1999

BETA 1.0 (19. Juni 1999)



BETA 1.2 (20. Juli 1999)
Das erste Update hieß zunächst Beta 1.9, wurde später aber in Version 1.2 umbenannt. Die wohl gravierendste Neuerung war die Wartezeit zu Beginn jeder Runde. Die verhinderte, dass übereifrige Zocker ihre Gegner beim Waffenkauf über den Haufen schossen.

BETA 2.0/2.1 (13./15. August 1999)

BETA 3.0/3.1 (14./16. September 1999)



»Stabhochspringer: Latte gestohlen.«

Bombig: Dieses Mitglied der Anti-Terror-Einheit hat es nicht mehr geschafft, den Sprengsatz zu entschärfen.



»Gefährlich: hungrige Treppe.«

Schaut übel aus, ist aber ein Screenshot aus den ersten *CS*-Internetpartien im Jahr 1999.



»Ist die Textur alt? Nein, nur mit Perwoll gewaschen.«

Am 5. Juni 2000 feierte die schicke Karte de_aztec Premiere.

»War jung und brauchte das Geld: Darth Vader.«

Ab Beta 6.0 gab es für Terroristen Winterkleidung (im Hintergrund).

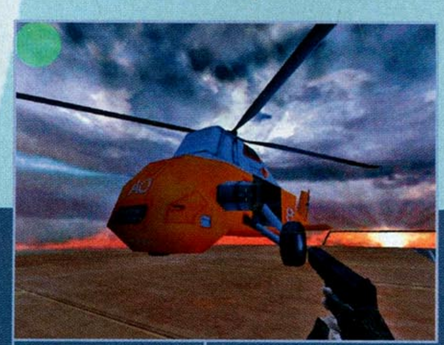
eines „Rushs" (gezieltes Überrennen des Gegners) zu verringern. Weitere Updates bringen neue Ausrüstungsgegenstände wie Kevlar-Schutzwesten ins Spiel. Im November 1999 kommt mit der Beta-Version 4.0 die wohl wichtigste Neuerung: ein komplett neuer Spielmodus. Ziel der Terroristen ist es nun, eine Bombe an einem von zwei möglichen Plätzen zu platzieren und diese zur Detonation zu bringen. Die Aufgabe der Anti-Terror-Einheit besteht darin, dies zu verhindern. Sollte es den Terroristen gelingen, die Bombe zu legen, bleibt den CTs (Kürzel für Counter-Terrorist = Anti-Terror-Einheit) nur wenig Zeit, den Sprengsatz zu entschärfen. Mithilfe eines Entschärfungswerkzeugs lässt sich dieser Vorgang jedoch beschleunigen. Mit diesem Modus hat *Counter-Strike* es endgültig geschafft, sich einen Platz im E-Sport-Bereich, der in den folgenden Jahren entstehen sollte, zu sichern.

LINKE SACHE

Die nächste große Welle kommt mit der Beta 6.0. Jeweils ein neues Charaktermodell für jede der verfeindeten Gruppen sowie zwei neue Waffen: Aufseiten der CTs darf man nun als Mitglied der französischen GIGN-Spezialeinheit spielen, bei den Terroristen ist das Arctic-Warfare-Spielermodel dazugekommen. Die Mac10 sowie die Steyr AUG stocken das Waffensortiment auf. Die im März 2000 eingeführten Spielmodi Escape und Assassination können sich nicht gegen die bisher vorhandenen und bereits etablierten Modi durchsetzen.

VIEL RAUCH UM NICHTS

Mit der Beta 6.5 ziehen im Juni 2000 dunkle Wolken über *Counter-Strike* auf. Nein, wir meinen nicht die vielen verärgerten Fans, die keinen Gefallen an den Änderungen am *Half-Life*-Netzcode finden, sondern die praktische Rauchgranate. Diese macht den Scharfschützen den Spielall-



BETA 4.0 (5. November 1999)
Ein Meilenstein in der Geschichte von *Counter-Strike*: Gab es bisher lediglich Geiselszenarien („cs"), gesellten sich mit der Beta 4.0 „de"-Karten hinzu. Terroristen mussten einen C4-Sprengsatz legen, die Anti-Terror-Einheit sollte dies verhindern. Bis heute die spaßigere Spielvariante.



BETA 5.0 (23. Dezember 1999)
Das nennen wir Einsatz: Einen Tag vor Heiligabend veröffentlichten Gooseman und Cliffe das fünfte Update. Dieses enthielt zahlreiche spielerische Verbesserungen, die Zocker auf der neuen Bahnhofskarte de_train ausprobieren durften.

BETA 6.0 (10. März 2000)
Neues Jahr, neues Glück? Die zwei neuen Spielmodi („as" und „es") floppten.

BETA 6.5 (5. Juni 2000)
Die Geburtsstunde von de_cbble und de_aztec.

1999

2000

INTERVIEW „NIEMAND WOLLTE DIE ERSTE BETA TESTEN!"


»Lässt es noch mal so richtig krachen: Jackie Chan in *Rush Hour 3*.«

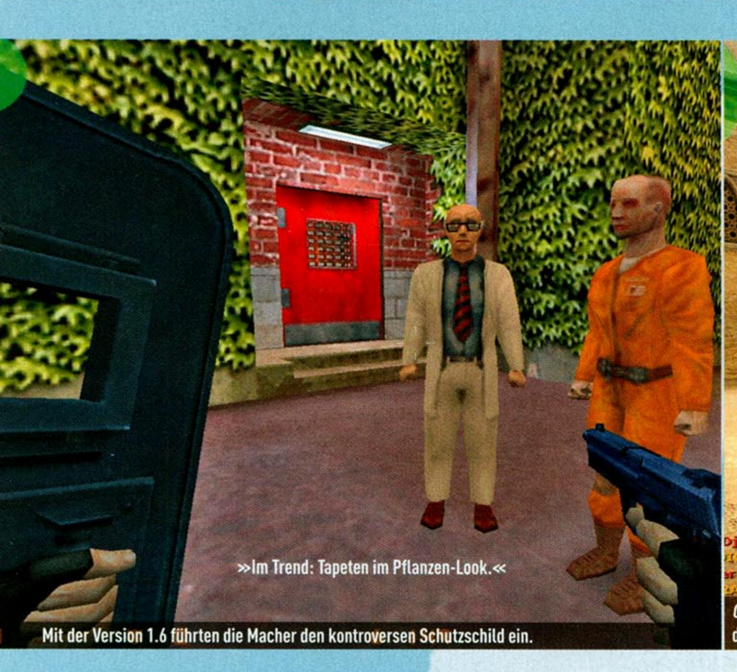
Die geistigen Väter von *Counter-Strike*: Minh „Gooseman" Le (links) und Jess Cliffe.

Ein Mod von zwei *Half-Life*-Fans veränderte die Action-Welt. Wir sprachen mit Erfinder Jess Cliffe.

PC ACTION Erzähl uns bitte mal ein wenig über die Entstehungsgeschichte von *Counter-Strike*.
JESS CLIFFE: Mit der Arbeit an *CS* begannen Minh Le und ich bereits 1998. Wir beide hatten schon vorher an Modifikationen mitgearbeitet, vor allem *Action Quake 2*, was ein populärer Mod für ein indiziertes Spiel war. Es kam zu einigen Meinungsverschiedenheiten mit dem Rest des Mod-Teams und deshalb wollten wir etwas Eigenes machen – *CS* war geboren. Wir spielten damals viel *Rainbow Six* und wollten eine Art Anti-Terror-Programm machen, das eine bessere Gameplay-Mischung hat. Etwas wirklich Schnelles mit viel Action, aber auch strategischen Elementen.

PC ACTION Der große Erfolg stellte sich aber nicht über Nacht ein, oder?
JESS CLIFFE: Als im Juni 1999 die erste Beta von *CS* veröffentlicht wurde, mussten wir die Leute förmlich anflehen, sie zu testen. Niemand hatte je davon gehört und man dachte, dass das irgendein dahergelaufener Mod sei. Als unsere erste Beta zum 50. Mal heruntergeladen wurde, feierten wir und sagten uns: „Wow, besser geht's nicht: 50 Leute spielen unseren Mod und haben Spaß daran!" Im Laufe der Zeit gab es einfach diesen Schneeballeffekt, bis *CS* so populär war, dass wir Hunderte von E-Mails am Tag bekamen.

PC ACTION Wie sieht die Zukunft von *Counter-Strike* aus?
JESS CLIFFE: Wir haben uns schon viele Gedanken darüber gemacht, was wir mit der *Source*-Engine anstellen können, es gibt so viele Möglichkeiten. Allein die Größe der Karten lässt sich verzehnfachen. Du kannst sie so groß bauen, wie du willst, und riesige Gelände-Außenlevels basteln, was mit unserer älteren


»Im Trend: Tapeten im Pflanzen-Look.«

Mit der Version 1.6 führten die Macher den kontroversen Schutzschild ein.



»Fußballtraining in Bagdad: Alle Schüsse gingen ins Tor.«

Counter-Strike Source erschien im Paket mit *Half-Life 2* und bietet schönere Schauplätze, detailliertere Spielermodelle und eine tolle Physik-Engine.

tag zur Hölle. Waren die Sniper in früheren Versionen noch übermächtig, platzieren gewiefte Zocker nun Rauchschwaden und errichten sich auf diese Weise einen Schutzschild. Zudem beinhaltet das Update, das mit Unterstützung der *Half-Life*-Macher Valve entstand, fünf neue Karten. Darunter die mittlerweile legendären Schauplätze Italy und Aztec.

BETA-BLOCKER

Es ist so weit: Die letzten Beta-Versionen von *Counter-Strike* – 7.0 und 7.1 – erscheinen im Herbst des Jahres 2000. Neue Animationen, Beretta-Pistolen für beide Hände und eine attraktive Oberfläche fürs Kaufmenü polieren den Taktik-Shooter mächtig auf. Und das ist auch bitter nötig, schließlich verlässt *Counter-Strike* im November die Beta-Phase und erscheint sogar als Verkaufsversion im Handel. Mit dieser Fassung macht sich *Counter-Strike* obendrein unabhängig. Käufer der CD-Version benötigen nämlich kein *Half-Life* mehr. Mittlerweile kann man sowohl *CS* als auch Nachfolger *CS Source* über Valves Steam-Netzwerk erwerben und herunterladen.

IMMER SCHÖN LANGSAM

Es folgen im Jahr 2001 fünf Updates mit mehr oder minder sinnvollen Erweiterungen. Die Macher drehen an der Temposchraube: Die Spielergemeinde kann nicht mehr ohne weiteres permanent durch die Karten hüpfen. Nach jedem Sprung ist eine kurze Verschnaufpause angesagt. Mit der Version 1.4 führt Valve das sogenannte *Half-Life* TV ein. Davon profitieren vor allem die Zuschauer von E-Sport-Turnieren, die sich die spannenden Partien zwischen Profi-Clans gemütlich anschauen. Kontrovers präsentiert sich die Version 1.6, die wagemutige Neuerungen einführen will, darunter den in der Szene heiß diskutierten Schutzschild. Damit darf sich die Anti-Terror-Einheit ausrüsten und feindliche Salven abwehren, gleichzeitig aber nur eine Sekundärwaffe tragen. Wirklich beliebt ist das Teil dennoch nicht, in E-Sport-Ligen werden die Schilde sogar verboten.

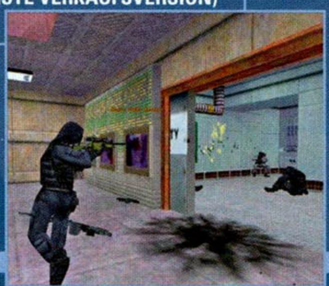
SCHWACHE KONDITION

War da noch was? Ach ja! *Condition Zero*, der lang erwarteter Nachfolger mit Einzelspielerkampagne, erscheint im

BETA 7.0 (26. August 2000)
Mit der Beta 7.0 wollten die Macher einen neuen Weg einschlagen. Auf de_jeepathon 2000 kurvten Spieler mit einem Geländewagen durch die Testkarte. Durchsetzen konnten sich Fahrzeuge aber nicht. Dafür bot die vorletzte Beta feine Schauplätze wie cs_office und cs_arabstreets.

BETA 7.1 (13. September 2000)

VERSION 1.0 (ERSTE VERKAUFSVERSION) (8. November 2000)



VERSION 1.1 (10. März 2001)

VERSION 1.3 (19. September 2001)
In das zweite Update der fertigen *Counter-Strike*-Fassung implementierten die Macher ein Sprachprogramm, mit dem sich Spieler einfacher verständigen konnten. Außerdem war endlich Schluss mit dem sogenannten „Bunny Hopping".

VERSION 1.4 (24. April 2002)

2000 2001 2002

Technik einfach nicht drin war. Wir wollten schon seit einiger Zeit Dschungel-Maps machen, weit ausgedehnte Wälder oder Städte, die nicht nur wie ein paar Gassen aussehen. Dank der *Source*-Engine können wir Städte bauen, die sich buchstäblich kilometerweit erstrecken. Das ändert unseren ganzen Ansatz, wie wir an das Map-Design herangehen.

PC ACTION Größere Teams sind auch vorstellbar?
JESS CLIFFE: Da verhält es sich ähnlich wie mit der Kartengröße. Wir können im Prinzip so hoch gehen, wie wir wollen, abhängig davon, wie viel der Server verkraftet. Wir sind daran interessiert, neues Gameplay mit mehr Spielern als in *CS* auszuprobieren. Das müssen wir noch designen und dann mit der Internetgemeinde testen, um zu sehen, welche Art von größeren Schlachten passt.

PC ACTION Welchen Rat kannst du jungen, aufstrebenden Mod-Talenten mit auf den Weg geben?
JESS CLIFFE: Für jemanden, der in diese Industrie einsteigen und mit seinem Können beeindrucken will, haben wir drei konkrete Ratschläge: „Mach einen Mod", „Mach einen Mod" und „Mach einen Mod"! Wir haben eine eigene Webseite, das „Valve Editing Resource Center" (collective.valve-erc.com), wo sich Mod-Macher treffen, um Informationen auszutauschen oder sich gegenseitig zu helfen. Es ist unser Hauptziel, die *Source*-Engine zur ersten Wahl für Mod-Schöpfer zu machen.

PC ACTION Wie stark hat dich die Clan-Szene beeindruckt?
JESS CLIFFE: Sie ist einer der erstaunlichsten Aspekte von *CS*. Es gibt diese Hardcore-Gruppe von Leuten, die jeden Tag im selben Team spielt und übt. Die Typen stammen aus allen möglichen Ecken der Welt, treffen sich auch im wirklichen Leben und schließen Freundschaften. Es ist eine unglaubliche Sache, diese Art von Gemeinschaft zu haben, dieses enge Netz. Wir erhalten ständig E-Mails von Leuten, die sagen: „*CS* hat mein Leben verändert." Es gibt ja sogar professionelle Spieler, die für ihre *CS*-Künste bezahlt werden.

PC ACTION Habt ihr gegen Profi-Zocker eine Chance?
JESS CLIFFE: Absolut nicht (lacht). Wir sind gegen einige dieser Clans angetreten und die haben uns vernichtet. Wir spielen hier bei Valve viel und sind ziemlich gut, aber diese Jungs sind einfach auf einem anderen Level.



Mit dem Maschinengewehr erledigen wir einen Gegner im Nahkampf.

Frühjahr 2004. Der Titel wurde durch ein halbes Dutzend Spielschmieden gereicht und landet schließlich verhunzt in den Händlerregalen. Der angepriesene Solospielerpart entpuppt sich als unspektakulär und technisch veraltet. PC ACTION bewertet *Counter-Strike: Condition Zero* im Mai 2004 mit 66 % Einzelspieler-Spielspaß. Doch zum Glück gibt es ja die *Source*-Engine, die Ende des Jahres in *Half-Life 2* ihren Einstand feiert. Das aufpolierte *Counter-Strike Source* liegt dem Ego-Shooter-Epos als offizieller Mehrspieler-Modus bei. Die Liste der Neuerungen ist immens. Endlich sehen die Schauplätze ordentlich aus: Herrliche Wassereffekte ersetzen eckige Flüsse, die Pixelwände der *Half-Life*-Engine weichen hochdetaillierten Texturen. Außerdem spielt bei *Counter-Strike Source* die Physik eine wichtigere Rolle. Standen im Vorgänger noch fast alle Gegenstände felsenfest in der Gegend herum, dürfen Zocker in *CSS* Flaschen zerschießen und Fässer hin- und herrollen lassen. Spielerische Vorteile bringt dies zwar nicht, macht aber Laune. Die Spielergemeinde nimmt die Generalüberholung erst skeptisch, dann voller Euphorie auf. E-Sport-Profis hingegen zocken hauptsächlich immer noch die mittlerweile Augenkrebs erregende Version 1.6. Doch egal ob *Source* oder nicht: *Counter-Strike* gehört heute zu den am meisten gespielten Mehrspieler-Shootern der Welt. Was genau die Zukunft für *Counter-Strike* bringt, weiß nur Gott – und vielleicht noch die Herren Minh Le und Jess Cliffe, die in ihren schicken Valve-Büros in Seattle überlegen, wie man diesen Erfolg noch toppen kann.

Lukasz Ciszweski/Dennis Blumenthal

Info: www.counter-strike.net

TEILE DER SERIE

NAME	Test in Ausgabe
- Counter-Strike	02/2001
- Counter-Strike: Condition Zero	05/2004
- Counter-Strike Source	12/2004

HÄRTEGRAD:



Counter-Strike Source

PREIS	Ca. € 30,-
TERMIN	19. August 2004
GENRE	Mehrspieler-Shooter
ENTWICKLER	Valve
VERTRIEB	Electronic Arts
USK-FREIGABE	Keine Jugendfreigabe
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DT. VERSION GESCHNITTEN	Ja (16-er Version)

MINDESTENS
1,2 GHz, 256 MByte RAM, Windows 98, Internetverbindung, DirectX-7-Grafikkarte

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Bombenentschärfung und Geiselbefreiung, bis zu 64 Spieler, 1 Spieler pro CD

PREIS/LEISTUNG	93%
GRAFIK	84%
SOUND	83%
STEUERUNG	92%
EINZELSPIELER	–

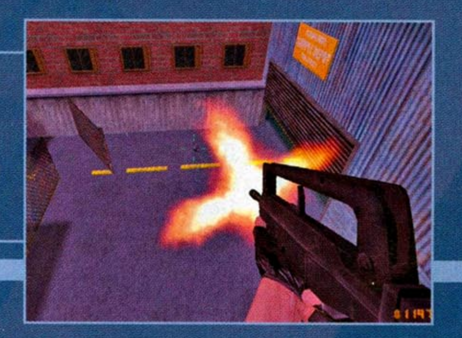
SEHR GUT
Genialer Mehrspieler-Shooter mit großer Fan-Gemeinde. Empfehlung: Zugreifen!


88% MEHRSPIELER



VERSION 1.5 (12. Juni 2002)

VERSION 1.6 (15. September 2003)
Die Version 1.6 ist die aktuellste Fassung des klassischen *Counter-Strike*. Nostalgiker und Profi-Clanspieler hängen immer noch stark an dieser technisch längst veralteten Variante. Ein Vorteil dieser Version: Die *Half-Life*-Engine läuft heutzutage auf nahezu jedem Computer ruckelfrei.



CONDITION ZERO (23. März 2004)

CS SOURCE (7. Oktober 2004)

2002 → 2003 → 2004 → ?



»Heiße Tarifrunde: Gewerkschaftsvertreter.«

Drei Spieler aufseiten der Wehrmacht bereiten sich im Mehrspieler-Modus auf den Angriff des Feindes vor.

Call of Duty 2: Deluxe Edition



AUF DVD
PATCH

VERGLEICH
SCHLECHTER
Medal of Honor: Pacific Assault
83% (abgew.)
SCHLECHTER
Brothers in Arms: Earned in Blood
77% (abgew.)

Die schlechte Nachricht zuerst: *Call of Duty 2* ist eines der sogenannten „Killerspiele" im ausgelutschten Szenario des Zweiten Weltkriegs. Die gute Nachricht: Alle anderen Weltkriegsshooter kommen an dieses Spiel nicht heran. Die Jungs vom amerikanischen Entwickler Infinity Ward verstehen ihr Handwerk. Neben dem Vorgänger *Call of Duty* sammelte ein Teil der Mannschaft bei den Arbeiten am grandiosen *Medal of Honor: Allied Assault* genug Erfahrung im Entwickeln von Shootern und setzte diese konsequent bei *Call of Duty 2* um – in Form von dichter Schlacht-Atmosphäre, intensiven Gefechten und einer fantastischen Akustik.

ES GIBT VIEL ZU TUN

Aber genug der Lobpreisung. Vermutlich wollen Sie jetzt auch ein paar Infos zum Spiel. Gut. Sie schlagen sich aufseiten der Sowjets, der Briten und der Amerikaner durch das russische Stalingrad, das ägyptische El-Alamein, das tunesische Matmata, das deutsche Bergstein sowie andere digitale Schauplätze des einst realen Krieges und vermiesen den Nazis den Spaß an der angestrebten Lebensraumerweiterung. *Call of Duty 2* bietet zehn Levels – unterteilt in 27 Abschnitte. „Na toll, 27 Missionen, in denen ich stets dasselbe machen muss, nämlich Nazis außer Gefecht setzen", meckern Sie vermutlich. Damit haben Sie zwar Recht, aber eintönig wirkt der virtuelle Krieg auf keinem seiner Schlachtfelder. Dafür spielen sich die Missionen zu unterschiedlich. Sie absolvieren Einsätze in Massengefechten und Grabenkriegen, reparieren Telefonmasten, sprengen Panzer, befreien Gefangene, flüchten in einer Verfolgungsjagd, ziehen mit Panzern durch die Gegend oder holen mit einem stationären Geschütz die Flugzeuge vom Himmel. Das alles bei ohrenbetäubenden Explosionen, pfeifenden Kugeln und einer bombastischen Hintergrundmusik. Kein anderes Spiel fängt die Atmosphäre des Zweiten Weltkriegs dermaßen realistisch ein.

KEINE SCHNITTE

Die deutsche Fassung unterscheidet sich kaum vom Original: Lediglich die Hakenkreuze und andere verfassungsfeindliche Symbolik flogen raus. Was die Brutalität betrifft, präsentiert sich *Call of Duty 2* ohnehin recht brav. Es fließt verhältnismäßig wenig Blut und abgetrennte Körperteile gibt es nicht. Übrigens: Die Deluxe Edition des Spiels enthält zwei neue Mehrspielerkarten.

Alexander Frank

Info: www.callofduty.com



»Weihnachten: Die Ostereier haben heute Ausgang.«

Zwischensequenzen wie diese hätten wir gern häufiger gesehen.

TEILE DER SERIE

NAME	Test in Ausgabe
- Call of Duty	12/2003
- Call of Duty: United Offensive	11/2004
- Call of Duty 2	01/2006

HÄRTEGRAD: 3 von 5

Call of Duty 2: Deluxe Edition

PREIS	Ca. € 50,-
TERMIN	7. November 2006
GENRE	Ego-Shooter
ENTWICKLER	Infinity Ward
VERTRIEB	Activision
USK-FREIGABE	Keine Jugendfreigabe
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
1,4 GHz, 256 MByte RAM, 4,6 GByte HD, 64-MByte-Grafikkarte, Windows XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
(Team-)Deathmatch, Hauptquartier, Suchen und Zerstören, Capture the Flag; bis zu 64 Spieler

PREIS/LEISTUNG	80%
GRAFIK	90%
SOUND	93%
STEUERUNG	92%
MEHRSPIELER	84%

SEHR GUT
Wer sich auch nur ein bisschen für Actionspiele interessiert, muss *Call of Duty 2* haben.



EINZELSPIELER

Bei den Kämpfen gegen fiese Orks geht es hart zur Sache. Links hängt ein Gegner in einer Stachelwand.

»Im Wellness-Urlaub: Fakir.«

Dark Messiah

Der dunkle Messias tritt nicht in Gestalt einer Bundeskanzlerin auf, sondern als fieser Dämon.

Sareth, der Held aus *Dark Messiah of Might and Magic*, hört Stimmen. Deshalb kann sich der Autor dieser Zeilen besonders gut in die Lage des Hauptdarstellers versetzen. In Sareths Fall sind es jedoch keine Stimmen, die fordern, die eigenen Kollegen zu vermöbeln. Der Zauberlehrling hat die scharfe Mieze Xana in den Kopf gepflanzt bekommen. Diese kommentiert die Geschehnisse in *Dark Messiah* und soll Sareth auf der Jagd nach einem mysteriösen Artefakt unter die Arme greifen. Natürlich nur bildlich. Dennoch ist es schade, dass Xana nur so selten in den Zwischensequenzen auftaucht. Wenn Sie sich mal den Vorbau der Dame ansehen, wissen Sie warum.

REISE, REISE

Nach einer furiosen Anfangssequenz kämpfen Sie sich durch Steinhelm, erobern ein von feindlichen Schergen besetztes Schiff zurück, erkunden einen Ork-Tempel und das Hauptquartier der Totenbeschwörer. Zwischen den Missionen bekommen Sie Sequenzen aus der Ego-Perspektive zu Gesicht. Dabei verrät Ihnen das Programm weitere Details zur mysteriösen Hintergrundgeschichte. Die Arkane Studios haben eine rätselhafte Geschichte gestrickt. Mit der ursprünglichen Might and Magic-Serie hat Dark Messiah und das Rollenspiel Heroes of Might and Magic 5 nichts am Hut.

MACH ALLES KAPUTT!

Dark Messiah verfügt über die *Source*-Grafikroutinen, was auf die kumpelhafte Beziehung zwischen den Entwicklern Arkane und Valve zurückzuführen ist. Den US-Amerikanern gefiel nämlich das Erstlingswerk der Franzosen, das Rollenspiel *Arx Fatalis*. Somit durften die Arkane Studios Valves *Source*-Engine für *Dark Messiah* weiter ausreizen. Das Ergebnis: Bei den Konfrontationen zwischen dem Helden Sareth und seinen Feinden spielt die Umgebung eine wichtige Rolle. So gibt es in der Spielwelt massig Stellen, an denen Stachelwände aufgebaut sind. Locken Sie einen Feind in die Nähe einer solchen Wand, dürfen Sie ihn in die Stacheln treten. Ärgerlich ist jedoch die deutliche Entschärfung von *Dark Messiah*. Demnach enthält die deutsche Fassung lediglich abgespeckte Physik-Effekte und weniger Pixelblut.

Lukasz Ciszewski

Info: www.darkmessiahgame.com

»„Warum liegt hier Stroh auf dem Boden?" – „Und warum hast du eine Maske auf?"«

Schwert in die Brust des dunklen Ritters: Bei den Adrenalin-Attacken erledigen Sie Gegner mit einem Schlag.





TEILE DER SERIE

NAME	Test in Ausgabe
- Dark Messiah of Might and Magic	1/2007





Dark Messiah of Might and Magic

PREIS	Ca. € 40,-
TERMIN	26. Oktober 2006
GENRE	Action-Adventure
ENTWICKLER	Arkane Studios/Kuju
VERTRIEB	Ubisoft
USK-FREIGABE	Keine Jugendfreigabe
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Ja

MINDESTENS
2,4 GHz, 512 MByte RAM, DirectX9-kompatible Grafikkarte, WinXP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Eroberungs-Modus; 1 Spieler pro DVD

PREIS/LEISTUNG	92%
GRAFIK	91%
SOUND	90%
STEUERUNG	89%
MEHRSPIELER	83%

HERAUSRAGEND
Stimmige Fantasy-Action mit Edel-Optik und beeindruckender Physikdarstellung.





Wie in der Filmvorlage: *Der Pate* glorifiziert Gewalt nicht, stellt sie aber realistisch dar. Santino Corleone stirbt an einer Mautstation.

»Ahhh, der drückt mich nimmer!«

Der Pate

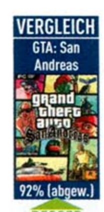
VERGLEICH

GTA: San Andreas

92% (abgew.)

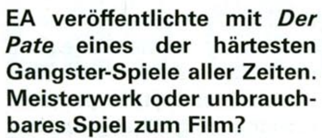
BESSER

Mafia



88% (abgew.)

BESSER



EA veröffentlichte mit *Der Pate* eines der härtesten Gangster-Spiele aller Zeiten. Meisterwerk oder unbrauchbares Spiel zum Film?

Sie beginnen Ihre Karriere als einfacher Handlanger von Luca Brasi. Die Ausbildung bei ihm stellt sozusagen das Tutorial dar. Er bringt Ihnen bei, wie man sich prügelt und Schutzgeld aus seinen Opfern presst. Auch der Schusswaffengebrauch steht auf dem Plan – zwischen 1945 und 1955 durchaus noch nötig, heutzutage lernt man Schießen ja bereits in der Hauptschule. Schauplatz der Geschichte ist New York mit seinen berühmt-berüchtigten Vierteln. *Der Pate* besteht aus vier Spielelementen: Prügeln, Ballern, Fahren und Labern. All das beobachten Sie aus der Verfolgerperspektive, lediglich während der Gespräche und in Zwischensequenzen wechselt die Ansicht. Bei der Steuerung haben sich die Macher etwas Neues einfallen lassen. So prügeln Sie nicht wie üblich per Knopfdruck auf Ihre Kontrahenten ein, sondern kloppen sich differenzierter: Völlig egal, ob Sie mit einem Gamepad oder mit Maus und Tastatur zocken, durch einfache Maus- oder Stick-Bewegungen schwingt Ihr Alter Ego die Fäuste. Allerdings lässt sich nicht verleugnen, dass die Sache vor allem für Tastatur-Spieler immer wieder in Hakeleien ausartet.

LOS, BEWEG DICH!

Unterschiedliche Trefferzonen bringen eine Prise Taktik ins Spiel: Ein Schuss in die Beine macht Pixelgegner bewegungsunfähig. Verletzen Sie stattdessen den Waffenarm, ist Ihr Opfer wehrlos. Hilflose Gegner lassen sich ausfragen oder durch eine der 22 sogenannte Exekutions-Bewegungen endgültig aus dem Weg schaffen. Diese sind erstaunlich hart inszeniert, aber Film-Anhänger wissen: Schon Coppolas Vorlage war in der Hinsicht nicht gerade ein Kindergeburtstag. Doof: Wenn es gilt, Infos aus jemandem herauszudreschen und man vorher vergessen hat, seine Schusswaffe zu holstern, kommt es schon mal zu einem „Betriebsunfall". Besonders ärgerlich, wenn man deshalb eine komplette Mission wiederholen muss. Fast hätten wir es vergessen: Wie Sam Fisher in *Splinter Cell* drücken Sie sich flach gegen Wände, lugen und feuern um die Ecke oder aus der Deckung heraus. Was wir richtig schön finden: Sie formen und kleiden Ihre Spielfigur den eigenen Wünschen entsprechend, vom Penner zum Edelmann. Machen wir es wie ein Gangster und bringen es auf den Punkt: *Der Pate* ist ein knallhartes Spiel mit sehr guter Film-Lizenz. Christian Gürnth

Info: www.godfathergame.com

TEILE DER SERIE

NAME	Test in Ausgabe
- Der Pate	5/2006

HÄRTEGRAD:



Der Pate

PREIS	Ca. € 23,-
TERMIN	22. März 2006
GENRE	Action-Adventure
ENTWICKLER	EA Redwood Shores
VERTRIEB	Electronic Arts
USK-FREIGABE	Keine Jugendfreigabe
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
1,2 GHz, 256 MByte RAM, 4,5 GByte HD, Windows 2000

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Verbrechen machen einsam. Deswegen dürfen Sie nicht mit anderen Gangstern spielen.

PREIS/LEISTUNG	83%
GRAFIK	75%
SOUND	91%
STEUERUNG	75%
MEHRSPIELER	–

GUT
Hartes, aber filmreifes Gangster-Spektakel, das nicht nur Fans der Vorlage gefällt.

79% EINZELSPIELER



Mit den Exekutions-Bewegungen schalten Sie Gegner für immer aus.



Mit Gewalt erpressen Sie bei Ladenbesitzern Informationen – eine rauhe Zeit.



Ehemalige Labormitarbeiter mutieren zu willenlosen Zombies und greifen den Spieler einzeln oder in kleinen Gruppen an.

»Die Gesichtscreme von Uschi Glas reinigt porentief.«

Doom 3

Ein Experiment läuft schief, ein Höllentor öffnet sich und verwandelt die Forschungseinrichtungen auf dem Mars in Teufels Küche.

Zugegeben, die Höllengeschichte von *Doom 3* ist ähnlich alt wie der Leibhaftige selbst. Das liegt aber auch daran, dass der Ego-Shooter lediglich bekannte Handlungsstränge anders ordnet und sie mit einigen frischen Zutaten wie Verschwörungen und einem verrückten Wissenschaftler garniert. Die Entwickler id Software aus Mesquite/Texas begannen ihre Serie einst auf Shareware-Basis – viele Spieler nahmen dieses Angebot dankbar an. Klar, dass das Wirtschaftsunternehmen id – der Name ist abgeleitet vom Firmenmotto „Ideas from the Deep" (Ideen aus der Tiefe) – bald vom Shareware-Konzept abrücken musste – nur vom Ruhm wird eben auch ein Mann wie Mitbegründer John Carmack nicht satt. In einer für das Jahr 2004 revolutionären Grafik folgt *Doom 3* spielerisch aber den üblichen Ego-Shooter-Baller-Pfaden. Eine Randbemerkung: *Doom 3* ist die bislang einzige nicht indizierte Eigenentwicklung von id Software. Eine Erweiterung aus dem Jahre 2005 landete auf dem Index und erschien deshalb nicht in Deutschland.

NICHTS NEUES

Für die einen ausgelutscht, für die anderen klassisch: Am Spielprinzip von *Doom 3* scheiden sich die Spielergeister. Fakt ist, dass Sie hier vergeblich nach Innovationen Ausschau halten. Ihr Alter Ego rennt in genretypischer Manier durch die dunklen Gänge der marsianischen Forschungseinrichtungen, ballert auf Untote, Monster und Dämonen und sammelt gelegentlich Informationen über die geheimen Experimente seines Arbeitgebers. Das alles ist massenweise mit Schockeffekten garniert. Nicht selten erschrecken selbst beinharte Horrorspezialisten, wenn plötzlich eine ekelerregende Mischung aus Pitbull und Terminator direkt vor ihrer Nase aus der Wand hüpft oder ein grunzender Zombie eine Kettensäge anwirft. *Doom 3* ist definitiv nichts für schwache Gemüter, auch wenn die Effekte im späteren Verlauf vorhersehbar sind und sich abnutzen. Und selbst sehbehinderte *Doom 3*-Spieler bemerken, dass die Lieblingsfarbe der Verantwortlichen Rot ist ... Alexander Frank

Info: www.doom3.com

»Auf dem Hügel von Golgatha war die Stimmung ziemlich im Keller.«

Nichts für schwache Nerven: Eine Zwischensequenz zeigt einen an der Decke aufgespießten Menschen mit offenem Brustkorb.

PC ACTION GOLD 10-2004

AUF DVD: PATCH

TEILE DER SERIE

NAME	Test in Ausgabe
- Indiziertes Spiel	erschienen: 1993
- Indiziertes Spiel	erschienen: 1994
- Doom 3	10/2004
- Indiziertes Add-on	erschienen: 2005

HÄRTEGRAD:







Doom 3

PREIS	Ca. € 20,-
TERMIN	11. August 2004
GENRE	Ego-Shooter
ENTWICKLER	id Software
VERTRIEB	Activision
USK-FREIGABE	Keine Jugendfreigabe
SPRACHE/TEXT	Englisch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
1,5 GHz, 384 MByte RAM, 64-MByte-Grafikkarte, 2,2 GByte HD, Windows 2000/XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Deathmatch, Team-Deathmatch, Last Man Standing, Tournament; bis zu 4 Spieler

PREIS/LEISTUNG	86%
GRAFIK	88%
SOUND	89%
STEUERUNG	92%
MEHRSPIELER	65%

GUT
Abwechslungsarmes, aber stimmungsvolles Horror-Spektakel mit Schock-Garantie.



80% EINZELSPIELER



VERGLEICH
Prey 86%
BESSER
Quake 4 85% (abgew.)
BESSER

Far Cry

PC ACTION GOLD 05-2004 · PC ACTION PREISTIPP SH 01-2007

»Links unten im Bild: versteckte Indianerin.«

Oft steht man in *Far Cry* mehreren Gegnern gleichzeitig gegenüber. Hier überraschen uns vier KI-Schergen.



2007: die Spielergemeinde wartet auf *Crysis*. Doch auch der Vorgänger *Far Cry* ist noch immer einen Blick wert.

Als *Far Cry* im Jahr 2004 erschien, waren alle ob der famosen Optik begeistert – na ja, außer Stevie Wonder vielleicht. Auch spielerisch hatte der Shooter etwas zu bieten. Man schlüpft in die Rolle des Charterboot-Kapitäns Jack Carver. Der soll die angebliche Reisejournalistin Valerie Constantine auf eine unbekannte Insel bringen. Dummerweise dümpelt sein Schiff an der richtigen Stelle zur falschen Zeit herum, als unzufällig eine Rakete vorbeikommt. Das Schiff ist also Schrott und der Eigentümer sitzt auf dem tropischen Eiland fest. Ein ominöser Typ nimmt per Funk mit Jack Kontakt auf und verspricht, ihn von der Insel zu lotsen. Da aber die formschöne Valerie entführt wurde, müssen Sie natürlich erst den Helden spielen.

SCHLEICH DICH!

Glücklicherweise darf Ihr Insel-James-Bond allerlei Schnickschnack nutzen: Schutzwesten, eine *Splinter Cell*-Gedächtnisbrille mit Nachtsichtfunktion und Wärmesensor, vor allem aber ein Super-Fernglas. Dieses enttarnt weit entfernte Gegner und offenbart, wie diese sich bewegen. Punkte in den Farben Grün, Gelb und Rot zeigen an, ob die Feinde ein Geräusch bemerkt haben oder Sie sogar sehen. Oft ist es möglich und überlebenswichtig, diesen Typen schleichend aus dem Weg zu gehen. Denn die haben mächtig Köpfchen. Will heißen: Nicht nur bei der Umgebungsgrafik, sondern auch im Bereich künstliche Intelligenz braucht *Far Cry* sich bis heute nicht zu verstecken. Die brillante KI ist der Hauptgrund, weshalb der Titel weniger versierten Spielern eventuell eine Menge Frust beschert.

ZUM SCHIESSEN

Realitätsnäher als bei vielen anderen Shootern ist, dass Sie nur vier Waffen tragen. Die Wummen verfügen alle über mindestens eine zweite Feuerfunktion. Während Sie beim Standard-MP5 lediglich ein wenig zoomen dürfen, bietet das Sturmgewehr AG36 ein Zielfernrohr und schnuckelige Granaten. Wegen der strengen Kriterien der USK wurden in der deutschen Version der Ragdoll-Effekt und das Blut im Wasser entfernt. Trotzdem: *Far Cry* ist sein Geld wert. Außer für Stevie Wonder, versteht sich. Dennis Blumenthal

Info: www.farcrygame.com/de/

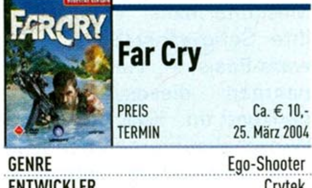
»Geplatzt: Traum vom Waschbrettbauch.«

Auf der mysteriösen Insel trifft Jack Carver auf Soldaten und schreckliche Mutanten.

TEILE DER SERIE

NAME	Test in Ausgabe
- Far Cry	5/2004

HÄRTEGRAD: 3 von 5



Far Cry

PREIS	Ca. € 10,-
TERMIN	25. März 2004
GENRE	Ego-Shooter
ENTWICKLER	Crytek
VERTRIEB	Ubisoft
USK-FREIGABE	Keine Jugendfreigabe
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Ja

MINDESTENS
1 GHz, 256 MByte RAM, 4 GByte HD, Win 98SE/2000/XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
(Team-)Deathmatch, Sturmangriff (Assault); 1 Spieler pro DVD, bis zu 32 Spieler

PREIS/LEISTUNG	92%
GRAFIK	83%
SOUND	91%
STEUERUNG	90%
MEHRSPIELER	81%

SEHR GUT
Fordernder Shooter im Tropenparadies – auch heute noch klasse Unterhaltung!





Wenn Sie die Zeitlupe aktivieren, haben Sie mehr Spielraum, um zu reagieren. Und die Kugeln fliegen deutlich sichtbar herum.

»Während des Spiels nimmt Oliver Kahn die Realität anders wahr.«

F.E.A.R.

Vergessen Sie Ihre alte Identität. Sie sind nun ein frischgebackener Beamter des *F*irst *E*ncounter *A*ssault *R*econ – kein Job für Langweiler ...

Grob übersetzt bedeutet First Encounter Assault Recon (kurz: F.E.A.R.) „Erstkontakt-Sturm-Aufklärung". Klingt scheiße, ist aber so. Die angeblich 2002 von der US Army gegründete geheime Einheit kümmert sich um paranormale Bedrohungen – wie Paxton Fettel. Jener Commander befehligt eine Armee von Klonkriegern, die in den Labors der Firma Armachem Technology Corporation entstanden sind. Das Dumme: Fettel ist offenbar komplett ausgetickt, Wissenschaftler sind verschwunden. Und auch mit Ihrem virtuellen Ich stimmt etwas nicht. Düstere Visionen plagen Sie ...

HASE UND IGEL

Ihr erster Einsatz: Sie sind Fettel auf den Fersen. Der Typ ist schnell. Zu schnell? Als Sie durch die Flure des verlassenen Wohnhauses eilen, ist er Ihnen immer einen Schritt voraus. „Wenn wir Fettel haben, ist es vorbei", hieß es. Klar, aber genau da liegt der Hund begraben: Der Kerl ist wie ein Phantom. Sie stoßen die Tür zum Dach auf, sehen eine Gestalt um die Ecke biegen. Ha, hinterher! Der Schlag ins Gesicht trifft Sie unerwartet, Sie taumeln zu Boden. Eine blutbesudelte Gestalt beugt sich zu Ihnen herunter. Fettel! Er spricht mehr zu sich selbst als zu Ihnen: „Der Name des Toten ist Charles Habegger. Ich erinnere mich an ihn. Aber sind es meine Erinnerungen? Oder Ihre?" Hä? Wie meinen?

GAR NICHT DUMM

Das Vorgehen der Gegner würde jeden Einsatzleiter mit Stolz erfüllen. Die Burschen schlagen Alarm, wenn sie Ihren Schatten oder den Strahl Ihrer Taschenlampe sehen; sie werfen Granaten, wenn Sie sich verschanzen und springen bei Gefahr über Geländer. Der Sound ist fantastisch, die Musik rabiat und treibend oder zurückhaltend und ruhig, stets passend zur Situation. Nur wenige Spiele setzen das Geschehen derart gekonnt in Szene. Die Sahne auf dem Kuchen ist die Zeitlupenfunktion, dank derer *F.E.A.R.* Sie ganz tief in den Bann schlägt. Seit November 2006 steht auch das ebenfalls empfehlenswerte Add-on *Extraction Point* in den Läden.

Dennis Blumenthal

Info: www.whatisfear.com

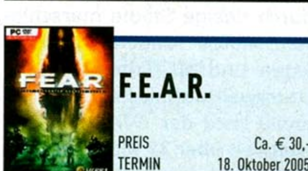

»Das tat weh: tödlicher Stuhlgang.«

Ihre Einheit untersucht eine Leiche, die Sie furchtbar entstellt in einem verlassenen Wohnhaus gefunden haben.

TEILE DER SERIE

NAME	Test in Ausgabe
- F.E.A.R.	Erschienen 2005
- F.E.A.R. Extraction Point	1/2007





F.E.A.R.

PREIS	Ca. € 30,-
TERMIN	18. Oktober 2005
GENRE	Ego-Shooter
ENTWICKLER	Monolith Productions
VERTRIEB	Vivendi Universal
USK-FREIGABE	Keine Jugendfreigabe
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Ja

MINDESTENS
1,7 GHz, 512 MByte RAM, 5 GByte HD, 64 MByte Geforce 4 Ti oder Radeon 9000

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Deathmatch, Capture the Flag, Elimination; 1 Spieler pro DVD

PREIS/LEISTUNG	90%
GRAFIK	87%
SOUND	93%
STEUERUNG	86%
MEHRSPIELER	84%

SEHR GUT
Ein genial inszenierter Ego-Shooter mit absoluter Gänsehaut-Garantie!

88%
EINZELSPIELER

PC ACTION GOLD 11-2005


PC ACTION PREISTIPP SH 1-2007

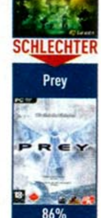
AUF DVD
MOD, PATCH

VERGLEICH
Half-Life 2

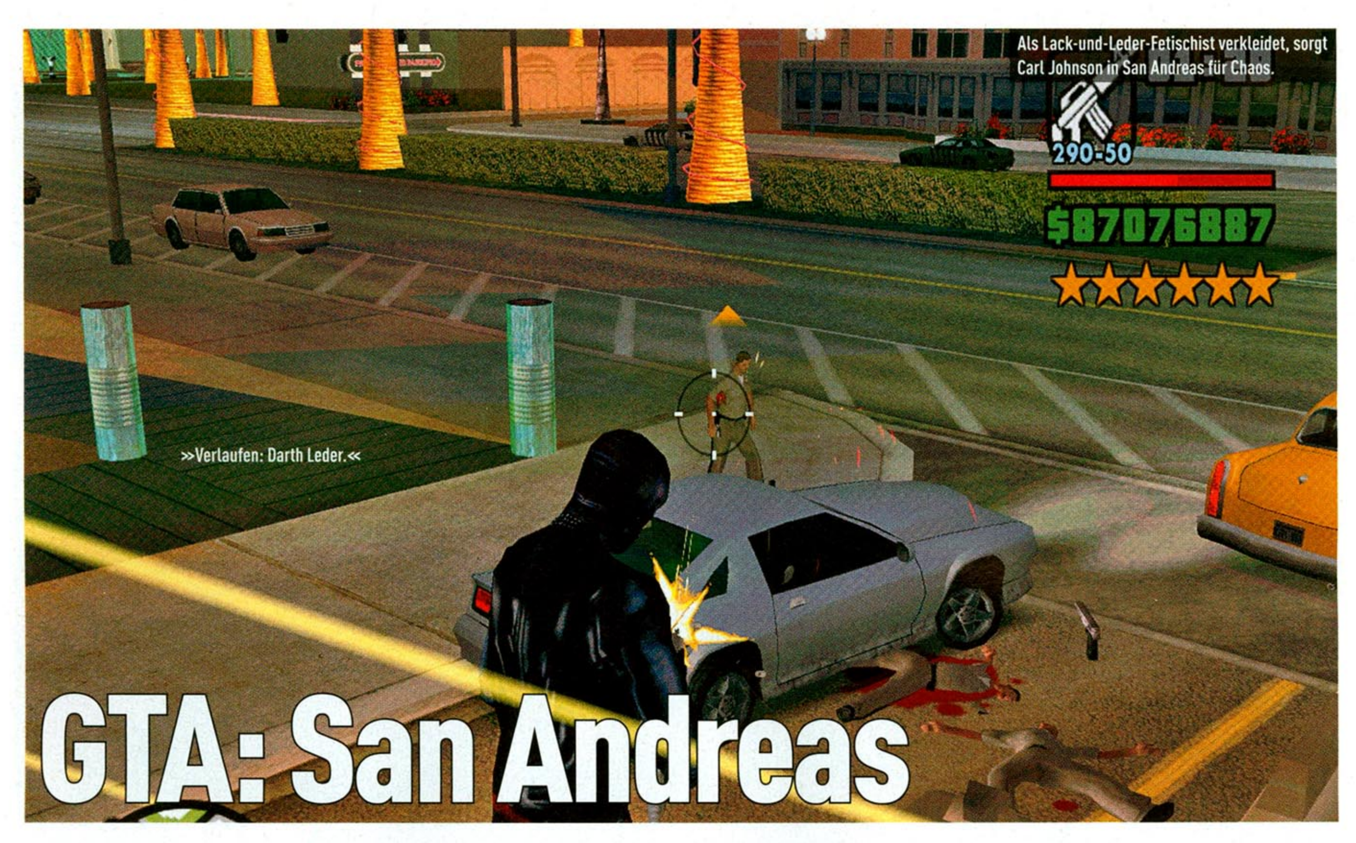


92%
BESSER

SCHLECHTER
Prey



86%



Als Lack-und-Leder-Fetischist verkleidet, sorgt Carl Johnson in San Andreas für Chaos.

»Verlaufen: Darth Leder.«

GTA: San Andreas



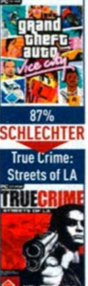


VERGLEICH



SCHLECHTER

GTA: Vice City



87%

SCHLECHTER

True Crime: Streets of LA

63%

Wenn es nach einigen verwirrten Medienvertretern und Politikern geht, ist *Grand Theft Auto* die Mutter aller „Killerspiele".

Die Ganovensimulation *GTA* erblickte 1997 das Licht der Zockerwelt und bot dem Spieler einen derartig großen Handlungsspielraum, dass die Serie von Anfang an großer Kritik von Moralaposteln ausgesetzt war. So durfte man in den ersten beiden Teilen zweidimensional, ab *GTA 3* sogar dreidimensional aus der Verfolgerperspektive durch riesige Städte marschieren, Autos klauen, Bomben legen und als Krimineller die Unterwelt aufmischen. Der aktuelle Held der *GTA*-Serie, die weltweit über 32 Millionen Mal über den Ladentisch wanderte, heißt Carl Johnson, kurz C.J. Der Farbige hatte die Schnauze vom Sündenpfuhl San Andreas dermaßen voll, dass er sich vor fünf Jahren nach Liberty City absetzte. Auch nicht besser. Vor kurzem erhielt er die traurige Nachricht, dass seine Mutter ermordet wurde. C.J. kehrt in den Bundesstaat San Andreas zurück, um dem Begräbnis beizuwohnen – und Rache zu nehmen. Doch die fiesen Bullen Frank Tenpenny und Eddie Pulaski lauern Carl auf und hängen ihm einen Polizistenmord an. Sie stehlen seine Habe und setzen ihn ohne eine Waffe wieder an die frische Luft. Der Ärmste landet mitten in feindlichem Bandengebiet und muss sich erst zum Familiensitz durchschlagen. Außerdem ist es nur eine Frage der Zeit, bis sich die schmierigen Ordnungshüter wieder melden und Forderungen stellen.

CHARAKTERFRAGE

Bevor er in Los Santos andere Gauner abmurkst, sich Schießereien auf offener Straße liefert und korrupte Polizisten zur Strecke bringt, sollte Carl ein adäquates Gangster-Outfit besitzen. Deshalb lassen wir uns gleich mal eine schmucke AK-47 auf den Rücken tätowieren. Danach ab zum Barbier. Der zaubert uns eine fesche Gangstermatte. Jetzt noch ein paar Baggy Pants aus dem Laden nebenan und fertig ist der Eins-a-Pimp. Wenn Sie jetzt denken: „Den Heckmeck spare ich mir", liegen Sie daneben. Zum einen macht die individuelle Gestaltung des Hauptcharakters Laune, zum anderen reagieren die Bewohner auf eine schlappe Klamotte allergisch. Wer seine Garderobe längere Zeit nicht wechselt, bekommt auf der Straße schon mal ein „You stink!" um die Ohren gepfeffert.

Lukasz Ciszewski

Info: www.rockstargames.com



»Ein ruhiger Tag in Bagdad.«

So begann alles im Jahr 1998: In *Grand Theft Auto* darf der Spieler Wagen klauen, was das Zeug hält.

TEILE DER SERIE

NAME	Test in Ausgabe
- Grand Theft Auto	1/1998
- Grand Theft Auto: London 1969	4/1999
- Grand Theft Auto 2	12/1999
- Grand Theft Auto 3	7/2002
- Grand Theft Auto: Vice City	6/2003
- Grand Theft Auto: San Andreas	8/2005

HÄRTEGRAD:



GTA: San Andreas

PREIS: Ca. € 27,-
TERMIN: 10. Juni 2005

GENRE	Action
ENTWICKLER	Rockstar North
VERTRIEB	Take 2
USK-FREIGABE	Keine Jugendfreigabe
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Ja

MINDESTENS
1 GHz, 256 MByte RAM, 4,7 GByte HD, Windows 2000

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Wir prangern an: Mit Farbigen will nie jemand spielen!

PREIS/LEISTUNG	92%
GRAFIK	85%
SOUND	94%
STEUERUNG	84%
MEHRSPIELER	–

HERAUSRAGEND
Riesige Pixelwelt und riesiger Spielspaß: *San Andreas* ist das beste *GTA*, das es je gab.





Durch einen bösen Trick hat Nummer 47 eine Millionärstochter in Flammen aufgehen lassen. Damit ist ein Auftrag erledigt.

Hitman: Blood Money

Glatzen sind sexy! Egal ob Meister Proper oder Nummer 47. Der Glatzenmann der *Hitman*-Serie legt allerdings nicht nur Frauen flach.

Held beziehungsweise Antiheld der *Hitman*-Serie ist der in einem Genlaboratorium erschaffene Auftragskiller Nummer 47. Dieser ist eine erbarmungslose Tötungsmaschine. Gespielt wird entweder in der Verfolgeransicht oder der Ego-Perspektive. Bisher erschienen vier Teile, wobei der erste indiziert ist und die nachfolgenden keine Jugendfreigabe erhielten.

BLUTIGES GELD

Es gibt Tage, an denen läuft alles schief. Das hätte sich der Oberarzt einer Entzugsanstalt irgendwo in Kalifornien wohl auch gedacht – doch mit einem gebrochenen Genick geht das nicht mehr. Das Dilemma ging schon morgens los. Aus irgendeinem Grund hatte sich der Leuchter von der Decke gelöst und einen Langzeitpatienten unter sich begraben. Und dann erwürgte sich ein Prominenter auf der Hantelbank auch noch selbst. Zu guter Letzt traf es den besagten Herrn Oberarzt. Der blieb wohl am Stuhl hängen und stürzte unglücklich über den Balkon. Aua! Eingeweihte wissen, dass es sich bei den genannten Ereignissen nicht um eine Verkettung unglücklicher Umstände handelt: Schuld an allem ist mal wieder Klon Nummer 47, der ein Händchen dafür hat, Morde wie Unfälle aussehen zu lassen.

SEHR ANZÜGLICH

Wie gewohnt lenken Sie die Geschicke des Anzugträgers aus der genreüblichen Verfolgerperspektive. Trotz der typischen Maus-&-Tastatur-Steuerung dauert es selbst bei Fortgeschrittenen eine Weile, sich mit ihren Funktionen und Tücken vertraut zu machen. Dafür gibt es zum Glück die erste Mission, in der Sie die nötigsten Kniffe von einer freundlichen Kollegin per Funk erklärt bekommen. Der Rahmen für eine Lehrstunde könnte passender nicht sein: Ziel ist es, einen stillgelegten Freizeitpark zu infiltrieren und den korrupten Chef zur Strecke zu bringen. Überall im Park wimmelt es von Gegenständen, die 47 gegen die Belegschaft einsetzt. Er traktiert nervige Pixel-Wachleute mit dem Feuerlöscher oder wirft sie einfach aus dem Fenster. Dank der abgefahrenen Missionen, der schön inszenierten Schauplätze und Nummer 47 selbst ist *Hitman: Blood Money* ein Glanzstück des Genres. Action-Fans greifen definitiv zu! Christian Gürnth

Info: www.hitman.com



Angepasst für den amerikanischen Markt: Die Damen duschen mit Handtuch. Blöd!

TEILE DER SERIE

NAME	Test in Ausgabe
- Indiziertes Spiel	erschienen 2000
- Hitman 2: Silent Assassin	10/2002
- Hitman: Contracts	6/2004
- Hitman: Blood Money	7/2006

HÄRTEGRAD:





Hitman: Blood Money

PREIS Ca. € 30,-
TERMIN 26. Mai 2006

GENRE	Action-Adventure
ENTWICKLER	IO Interactive
VERTRIEB	Eidos
USK-FREIGABE	Keine Jugendfreigabe
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Ja

MINDESTENS
1,5 GHz, 512 MByte RAM, 5 GByte HD, DirectX 9.0c, Win2000

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Der Killer ist völlig auf sich allein gestellt: kein Mehrspieler-Modus.

PREIS/LEISTUNG	88%
GRAFIK	84%
SOUND	89%
STEUERUNG	83%
MEHRSPIELER	–



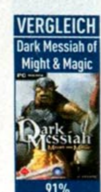
SEHR GUT
Extrem düsteres Schleichspiel mit sehr dichter Atmosphäre. Nichts für Kinder!

















»Da kommen die ganzen Zombies her: Zomtec.«

Um Munition zu sparen, zielen Sie am besten auf die Köpfe der fauligen Zombies, wie wir in dieser Situation.

Half-Life 2: Episode One

VERGLEICH

Half-Life 2



94%

BESSER

F.E.A.R.



88%

BESSER



Die Fortsetzung des legendären Alien-Shooters *Half-Life* erscheint im Häppchen-Format. Den Anfang machte *Episode One*.

Eines hat man beim amerikanischen Entwicklerstudio Valve gelernt: Dass es nur bedingt Freude macht, ein halbes Jahrzehnt von der Bildfläche zu verschwinden, weil die Entwicklung neuer Spiele-Großprojekte ewig dauert. Und nachdem Valve mit *Half-Life* einen Klassiker im Genre der Ego-Shooter geschaffen hat, erwartet die Spielergemeinde ständig Höchstleistungen von den Amis. Jeder will erfahren, was nun mit Hauptdarsteller Gordon Freeman passiert, nachdem er in seinen Abenteuern eine Vielzahl an außerirdischen Rassen nahezu ausgerottet hat. Basierend auf der Technik von *Half-Life 2* erscheinen deshalb drei Fortsetzungs-Episoden, die direkt an der *Half-Life*-Story anknüpfen. Episoden, die aber gleichzeitig eigenständige Spiele sind und ohne das Hauptprogramm laufen. Bei *Episode One* erwarten Sie knapp sechs Stunden Spieldauer für rund 20 Euro – das ist nicht billig, aber wer wissen will, wie *Half-Life 2* weitergeht, kommt nicht drum herum. Obwohl es an neuen Waffen und Vehikeln mangelt, sorgt der Verlängerungs-Happen für Spaß und Motivation und reiht aufregende Spielsituationen straff aneinander. Dennoch erreicht das Add-On nicht ganz die Klasse des Hauptprogramms.

»Ein vollgeschissenes Betttuch nennt man auch Kacker-Laken.«

Mit der Schwerkraft-Kanone drehen Sie die Antlions auf den Rücken.

KOPFNUSS-ALARM

Der Spielverlauf ist abwechslungsreich: So sollen Sie versteckte Schalter finden, Objekte in die richtige Reihenfolge bringen oder Feinde mit Täuschungsmanövern überlisten. Und ganz im Ernst: Man braucht vielleicht kein Abitur, um die Aufgaben zu lösen, an manchen Stellen stehen aber selbst rätselerprobte Spieler wie der Ochs vorm Berg. Ohne konventionelle Knarren, nur mit einer aufgemotzten Version der Gravity Gun gewappnet, ist man primär damit beschäftigt, den Weg freizuräumen und Mini-Puzzles zu knacken. Immer wieder lockern geskriptete Sequenzen die Erforschung auf. Die Begleitung Alyx ist redseliger denn je. In dunklen Levels kann sie es sich zum Beispiel nicht verkneifen, Herrn Freeman mit einem „Buh" zu erschrecken. Außerdem reißt Sie über die Optik der Zombies gern mal einen derben Witz. Wir können die nächste Episode, die für dieses Jahr ansteht, kaum erwarten.

Lukasz Ciszewski

Info: ep1.half-life2.com/de

TEILE DER SERIE

NAME	Test in Ausgabe
- Half-Life	12/1998
- Half-Life: Opposing Force	1/2000
- Half-Life: Blue Shift	7/2001
- Half-Life 2	2/2005
- Half-Life 2: Episode One	8/2006

HÄRTEGRAD:





Half-Life 2: Episode One

PREIS	Ca. € 20,-
TERMIN	1. Juni 2006
GENRE	Ego-Shooter
ENTWICKLER	Valve
VERTRIEB	Steam/Electronic Arts
USK-FREIGABE	Keine Jugendfreigabe
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS

1,2 GHz, 256 MByte RAM, 4,5 GByte HD, DirectX-7.0-Grafikkarte, Win98, Online-Verbindung

MEHRSPIELER-OPTIONEN

Half-Life 2 Deathmatch, Deathmatch: Source; 1 Spieler pro DVD

PREIS/LEISTUNG	84%
GRAFIK	90%
SOUND	90%
STEUERUNG	90%
MEHRSPIELER	80%

SEHR GUT

Kurz und knackig, aber wenig Neues. Für *Half-Life 2*-Fans allerdings ein Muss!



82%

EINZELSPIELER

In dieser Zwischensequenz ist ausnahmsweise Blut zu sehen.

>>Ärgerlich: Ketchup-Flecken auf dem neuen Jackett.<<

Mafia

Edle Anzüge, eine exklusive Familienbande und knallharte Geschäfte. In *Mafia* erleben Sie den Tagesablauf eines echten Gangsters.

Wir schreiben das Jahr 1930. In der fiktiven Atlantik-Metropole Lost Heaven (sieht fast so aus wie New York) liefern sich rivalisierende Mafiosi täglich blutige Straßenschlachten. Sie als anständiger Taxifahrer hat das bislang relativ wenig gestört. Das Schlucken der blauen Bohnen gehörte bis zum heutigen Tag nicht zu Ihren Aufgaben. Sie stehen am Straßenrand und rauchen eine Zigarette. Plötzlich fallen Schüsse. Zwei Herren kommen um die Ecke gerannt, steigen in Ihr Taxi und zwingen Sie mit vorgehaltener Pistole, ihre Verfolger abzuhängen. Für Sie ist dieses Ereignis der Beginn eines neuen Lebens. Ihre Fahrgäste entpuppen sich als Handlanger von Don Salieri, einem der mächtigsten Gangsterbosse überhaupt. Und zum Dank, dass Sie seinen Jungs geholfen haben, nimmt Don Sie tatsächlich in seine Familie auf.

BELLISSIMO

Ihre Aufträge sind überaus abwechslungsreich und sehr spannend. Mal heißt es Schutzgeld eintreiben, ein anderes Mal gilt es, eine Autobombe zu montieren und nicht zuletzt für Don Salieri an einem Wettrennen teilzunehmen – all dies geschieht in der gut umgesetzten Verfolgerperspektive. Apropos Wettrennen: Autos spielen in *Mafia* eine tragende Rolle. Zum Einsatzziel laufen Sie oder fahren mit der Straßenbahn. Schneller geht es mit einem der 63 liebevoll gestalteten Pixel-Oldtimer. Zu Beginn spielt sich das Gangster-Actionspiel wie eine Taxi-Simulation. Doch keine Panik, schon bald dürfen Sie zu den Schießeisen greifen. Bei *Mafia* gibt es richtig viel für wenig Geld. Wenn Sie Gegner ausschalten wollen, stehen Ihnen 15 Waffen zur Verfügung. Auf den Käufer des Titels warten 20 Hauptmissionen mit 113 Untermissionen. Mehrspielerfreunde müssen jedoch auf kollektives Spielen verzichten, denn echte Gangster sind lieber alleine unterwegs. Was macht *Mafia* dann zu einem so hervorragenden Spiel? Vieles: Obwohl der Titel mittlerweile ein wenig angestaubt wirkt, wären die zweckmäßige Grafik im 30er-Jahre-Stil, die filmreife Story, das verdammt große Spielareal und die Zahl sehr unterschiedlicher Missionen mit mehreren Lösungsmöglichkeiten Argumente für den Kauf. Alles in allem stellt *Mafia* eine beinahe perfekte Kombination aus Renn- und Actionspiel dar. Bei dem Preis gilt nur ein Motto: Holen! Christian Gürnth

Info: www.mafia-game.de

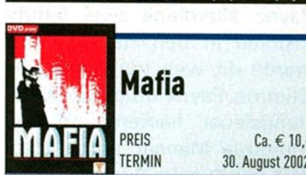


TEILE DER SERIE

NAME	Test in Ausgabe
- Mafia	9/2002

HÄRTEGRAD:





Mafia

PREIS	Ca. € 10,-
TERMIN	30. August 2002
GENRE	Actionspiel
ENTWICKLER	Illusion Softworks
VERTRIEB	Ak Tronic
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Ja

MINDESTENS
500 MHz, 128 MByte RAM, 1,85 GByte HD, Win98

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Gangster spielen nur allein. Ein Mehrspielermodus ist nicht enthalten.

PREIS/LEISTUNG	96%
GRAFIK	85%
SOUND	80%
STEUERUNG	80%
MEHRSPIELER	–

SEHR GUT
Der Don sagt: „Echte Gangster kommen um dieses Spiel nicht rum."



88% EINZELSPIELER



PC ACTION GOLD 9-2002



PC ACTION PREISTIPP 9-2002



AUF DVD PATCH

VERGLEICH

GTA: San Andreas



92% (abgew.)

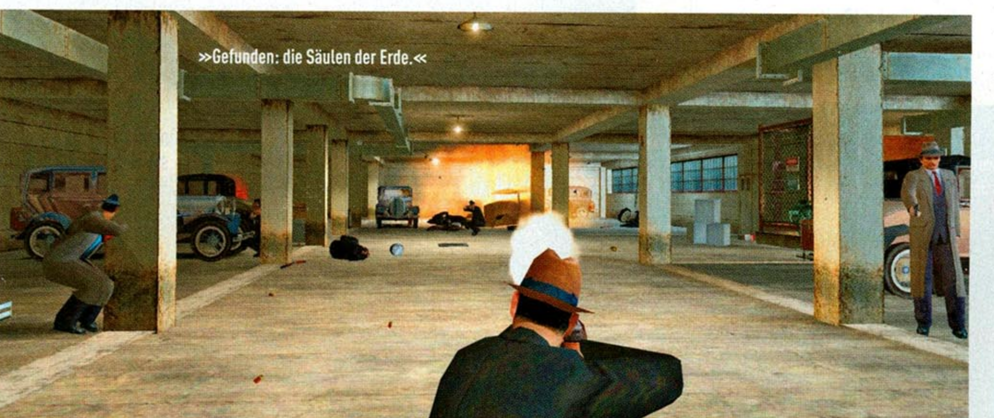
BESSER

SCHLECHTER

Der Pate



79% (abgew.)



>>Gefunden: die Säulen der Erde.<<

In einem Hinterhalt liefern wir uns ein knallhartes Gefecht mit verfeindeten Gangstern. Wortkarg lassen wir unsere Thompson sprechen.


»Endlich macht es Spaß: *Tomb Raider 9*.«

Mona Sax segelt genau wie Max Payne durch die Luft.

»Supermann: Jetzt nur noch mit Positionslichtern unterwegs.«

Diese zwei Verbrecher haben gegen Payne keine Chance.


»Praktisch, nicht nur beim Suppeessen: selbstklebende Krawatte.«

Zusammen mit zwei Verbündeten nimmt Max Payne Gegner aufs Korn und vollführt seinen legendären Hechtsprung.

Max Payne 2


PC ACTION GOLD 12-2003

PC ACTION PREISTIPP SH 1-2007

VERGLEICH

GTA: San Andreas


92%

BESSER


SCHLECHTER

Scarface

83%

Seitensprünge tun weh. Nicht jedoch dem Protagonisten im Actionspiel des Jahres 2003 – *Max Payne 2: The Fall of Max Payne*.

Die Hauptfigur des Shooters hechtet zur Seite wie Boris Becker zu seinen besten Zeiten. Statt eines Tennisschlägers hält Payne allerdings zwei 9-mm-Pistolen in den Händen. „Ich werde dir weh tun", keift eine Stimme. Payne drückt ab, Mündungsfeuer flackert und vermummte Männer tanzen zum Takt der Kugeln. Aus einem Regal fallen einige Dosen und Gläser. Wie in einem Film von John Woo fahren zwei Pistolenschlitten zurück, werfen leere Hülsen aus. Noch im Sprung sieht Payne drei Kalaschnikow-Patronen mit einem hellen Streifen an seinem Ohr vorbeisausen. Unser Polygon-Held visiert den Schützen an, zieht den Abzug, landet, steht auf. Für einen kurzen Moment herrscht Stille. Sein Herzschlag wird leiser, er atmet durch. Zeitlupe Ende.

KOMMT ZEIT, KOMMT LUPE

Bei *Max Payne 2: The Fall of Max Payne* schauen Sie dem Helden über die Schulter und nehmen Drogenbosse und Ganoven aufs Korn. Bullet-Time nennt sich die Zeitlupe, die Sie in brenzligen Spielsituationen aktivieren dürfen. Das Geschehen läuft dann langsamer ab und Sie verfügen über mehr Zeit, zu zielen oder Schüssen auszuweichen. Sie besitzen aber nicht unendlich Bullet-Time, sondern nur solange die Stundenglas-Anzeige am Bildrand gefüllt ist. Laden Sie während der Bullet-Time nach, geschieht das mit einem beeindruckenden 360-Grad-Kameraschwenk in verschwommener Optik. Das lässt Sie verschnaufen und gibt Ihnen die Möglichkeit, Ihre Gegner zu orten. Neben der gewöhnlichen Zeitlupe gibt es die sogenannten „Shootdoging"-Manöver: Seitwärts-, Vorwärts- und Rückwärts-Hechter, bei denen sich gewöhnliche Menschen lebensgefährliche Prellungen zuziehen würden. Payne kann außerdem zielen und schießen, wenn er bereits am Boden liegt. Exzellent!

Lukasz Ciszewski

Info: www.maxpayne.de

TEILE DER SERIE

NAME	Test in Ausgabe
- Indiziertes Spiel	erschienen 2001
- Max Payne 2: The Fall of Max Payne	12/2003

HÄRTEGRAD:





Max Payne 2

PREIS	Ca. € 10,-
TERMIN	24. Oktober 2003
GENRE	Action
ENTWICKLER	Remedy
VERTRIEB	Take 2/Ak Tronic
USK-FREIGABE	Keine Jugendfreigabe
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
1 GHz, 256 MByte RAM, 1,7 GByte HD, Windows 98

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Eine Frau wie Mona Sax teilt Herr Payne nicht mit anderen.

PREIS/LEISTUNG	88%
GRAFIK	82%
SOUND	87%
STEUERUNG	84%
MEHRSPIELER	–

SEHR GUT
So gehört sich das: kein Spiel für Camper, sondern 100 Prozent Action pur.


84% EINZELSPIELER


»Schwer zu bekommen: gutes Bodenreinigungspersonal.«

Auch am Boden liegend dürfen Sie Pixelgegner beschießen.

»Eigentlich verboten: Dynamitfischen.«

Bei Explosionen fliegen Feinde physikalisch korrekt durch die Gegend.

Prey

»Nicht lustig: Neurodermitis.«

Diesen Monstern sind eine Klaue und ein Extragebiss aus der Schulter gewachsen.

Der Held hört Stimmen und trägt eine abgetrennte Hand mit sich herum. Ja, *Prey* ist ein wenig seltsam – und deshalb so gut.

Im Film *E.T.* wollte man uns weismachen, dass Außerirdische zwar dämlich aussehen und leuchtende Penis-Gedächtnisfinger haben, aber ganz lieb sind und gern kuscheln. Blablabla! Mann, wir wissen doch, was wirklich geschehen würde: Die Typen würden uns auf Fließbänder schnallen und zu Trockenfutter verarbeiten. Genau das blüht dem Cherokee-Indianer Tommy. Der hat sich eben noch mit zwei rassistischen und frauenfeindlichen Arschgeigen in einer Kneipe geprügelt, weil diese seine Freundin Jen blöd angemacht haben, als plötzlich Aliens das Liebespaar mit grünem Licht und viel Tamtam aufsaugen. Ach ja, Tommys Opa Enisi nehmen die Fiesewichte bei der Gelegenheit ebenfalls mit, obwohl der alte Sack bestimmt zäh schmeckt.

EINE ROTHAUT SIEHT ROT

Während Jen und der Großvater wie viele andere Menschen tief im Inneren des Raumschiffs verschwinden, erhält unser Pixel-Winnetou Hilfe von mysteriösen Fremden. Tommy kommt frei und steht in einem schwach beleuchteten Gang. Natürlich will er seine zwei Lieblingsmenschen retten und startet einen maximal zehn Stunden langen und in 44 Abschnitte unterteilten, blutigen Rachefeldzug. Er meuchelt in der Folgezeit Ego-Shooter-typisch hunderte von bösen Kreaturen. Ein frisches Spielgefühl vermittelt der Titel der Human Head Studios durch das Leveldesign. Orientierungsprobleme liegen darin begründet, dass im Raumschiff die Gesetze der Schwerkraft nicht immer gültig sind. Es schlängeln sich so genannte „Wandgänge" an Wänden hoch und an Decken entlang, die es Ihrem Indianer (und auch Feinden) ermöglichen, kopfüber durch die Gegend zu tappen. Sollten Sie das Zeitliche segnen, erscheint Tommy als Geist und geht im Jenseits auf Jagd nach neuer Lebensenergie. Jetzt, wo Ihnen klar ist, dass *Prey* abgefahren daherkommt, wundert es Sie sicher nicht mehr, dass Tommy ständig eine abgetrennte Hand in seiner Hosentasche hat. Wozu? Um Türen zu öffnen, die mit Fingerabdruck-Schaltflächen gesichert sind! Durch die atmosphärisch wie grafisch sehr gute Umsetzung ist *Prey* wie ein One-Night-Stand mit einem Model: Es sieht gut aus, fühlt sich gut an, ist anstrengend und dennoch sehr spaßig. Kaufen! Christian Gürnth

Info: www.prey.com


»Cheatersau: Paul Schockemöhle.«

Hier versucht ein Echsenkrieger, den Helden zu rösten.



TEILE DER SERIE

NAME	Test in Ausgabe
- Prey	9/2006

HÄRTEGRAD:



Prey

PREIS	Ca. € 43,-
TERMIN	14. Juli 2006
GENRE	Ego-Shooter
ENTWICKLER	Human Head Studios
VERTRIEB	Take 2
USK-FREIGABE	Keine Jugendfreigabe
SPRACHE/TEXT	Englisch/multilingual
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
2 GHz, 512 MByte RAM, 64 MByte Grafikkarte, 2,2 GByte HD, Windows XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Deathmatch und Team-Deathmatch für bis zu acht Spieler; 1 Spieler pro DVD

PREIS/LEISTUNG	75%
GRAFIK	90%
SOUND	89%
STEUERUNG	88%
MEHRSPIELER	85%

SEHR GUT
Packendes Horror-Science-Fiction-Abenteuer mit vielen frischen Ideen – aber sehr kurz!

86% EINZELSPIELER



AUF DVD
MODS
PATCH

VERGLEICH



SCHLECHTER

Quake 4



85% (abgew.)

SCHLECHTER

Doom 3



80% (abgew.)

Harmlos: Ein gegnerischer Soldat würde uns gern umlegen. Die Panzerglasscheibe steht ihm allerdings im Weg.

»Stefan Raabs Lächeln ist zauberhaft.«

Quake 4









Körperteile, die nicht mehr an Ort und Stelle sind, oder roten Pixelsaft gibt es in der deutschen Fassung von *Quake 4* nicht.

Die drei Vorgänger wurden quasi sofort mit dem jeweiligen Erscheinungszeitpunkt indiziert. Mittlerweile gibt es den vierten Teil, wobei der Titel diesmal erfolgreich für Deutschland entschärft wurde. Die Geschichte von *Quake 4*: Die abscheulichen außerirdischen Strogg (den Spieler-Greisen unter Ihnen vermutlich bereits aus der Vergangenheit bekannt) wollen Mutter Erde unterjochen. Aber natürlich lassen Sie das nicht zu! Als Matthew Kane, ein Armeeangehöriger des Blauen Planeten, raten Sie den gemeinen Aliens dringend von ihren Welteroberungsplänen ab. Damit Ihre Argumente auch richtig ankommen, haben Sie elf Waffen zur Verfügung – von der Kreissäge über Raketenwerfer bis zum futuristischen Schießprügel mit dunkler Materie als Munition. Ein Update fügte nachträglich einen Napalmwerfer hinzu, allerdings nur für den Mehrspieler-Modus.

BESSER ALS DIE KONKURRENZ

Zugegeben, die *Quake 4*-Story klingt weder außergewöhnlich originell noch besonders spannend. Dafür sticht jedoch das Spielprinzip aus der Masse hervor. Statt wie etwa beim Konkurrenten *Doom 3* ständig durch dunkle Gänge zu rennen, greifen Sie in *Quake 4* auch in den Außenlevels zur Wumme. Ebenfalls besser als in *Doom 3*: Die Kontrahenten tauchen nicht unvermittelt wie aus dem Nichts auf, zumindest nicht so, dass es dem Spieler auffällt. Und während die Geschichte von *Doom 3* bereits nach einem Drittel des Spiels mehr oder weniger zu einer Alibi-Story verkommt, geht sie in *Quake 4* erst richtig los – und steckt Sie in den Körper eines Widersachers. Die fiesen Strogg operieren Sie nämlich in einen der ihren um. Zu einer Gehirnwäsche zwecks vollständiger Verwandlung kommt es jedoch nicht: Im letzten Moment gelingt es Ihren Kumpels, Sie vom Operationstisch zu befreien. Und dann geht die Ballerei wieder los: Zombies, Aliens, Riesenspinnen, Roboter, fette und hässliche Monster sowie ein klassischer Obermotz im Finale wollen dem Protagonisten ans Leder. Die hierzulande veröffentlichte Fassung entschärfte Herausgeber Activision dermaßen, dass das Spiel eine Freigabe ab 16 Jahren erhielt. *Quake 4* bewegt sich demnach auf einem ähnlichen Niveau wie *Eragon* – das gibt es nämlich auch erst für Menschen ab 16.

Alexander Frank

Info: www.quake4game.com

TEILE DER SERIE

NAME	Test in Ausgabe
- Indiziertes Spiel	erschienen: 1996
- Indiziertes Spiel	erschienen: 1997
- Indiziertes Spiel	erschienen: 1999
- Quake 4	1/2006

HÄRTEGRAD:



Quake 4

PREIS	Ca. € 10,-
TERMIN	5. November 2005
GENRE	Ego-Shooter
ENTWICKLER	Raven Software/id Software
VERTRIEB	Activision
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
SPRACHE/TEXT	Englisch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Ja

MINDESTENS
2 GHz, 512 MByte RAM, 64-MByte-Grafikkarte, 2,6 GByte HD, Windows 2000/XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Deathmatch, Team-Deathmatch, Capture the Flag, Tourney, Arena CTF; bis zu 16 Spieler

PREIS/LEISTUNG	92%
GRAFIK	90%
SOUND	84%
STEUERUNG	88%
MEHRSPIELER	89%

SEHR GUT
Der Shooter ist auch in der beschnittenen deutschen Fassung genießbar. Zugreifen!





»Total benutzerfreundlich: Windows Vista.«

Ein Techniker aus Ihrer Mannschaft werkelt am Terminal.

Der Kampf geht weiter

Mit dem Abspann von *Quake 4* ist der Konflikt zwischen den außerirdischen Strogg und den Menschen noch lange nicht zu Ende.

Die in London ansässigen Entwickler Splash Damage werkeln derzeit fleißig an *Quake Wars: Enemy Territory*, einem reinen Mehrspieler-Shooter im *Quake 4*-Universum. Hier schlüpfen Sie in die Haut eines Stroggs oder Erdlings und bekriegen sich zu Fuß, auf Rädern oder in der Luft auf für die *Quake 4*-Engine ungewöhnlich großen Schlachtfeldern. Erscheinungstermin: irgendwann in 2007.



Strogg-Flugeinheiten ballern auf flüchtende GDF-Truppen.



»Geblitzt: Das gibt ein ordentliches Knöllchen.«

Kollege Park (links) gibt alles bei einem Schusswechsel mit Terroristen. Detailliert: sein angespannter Gesichtsausdruck.

Rainbow Six: Vegas

Der Name des amerikanischen Autors Tom Clancy steht nicht nur für Militärliteratur, sondern auch für taktiklastige Action.

Jazzige Lounge-Musik, gemütliche Sitzecken, reichlich gefüllte Bars: In den virtuellen Räumlichkeiten eines pompösen Wolkenkratzer-Restaurants in der Glitzermetropole Las Vegas lässt es sich gut aushalten. Der Ausblick ist wahrlich atemberaubend. Zum einen, weil die vielen Reklametafeln, Laternen und Hotels die Umgebung hell erleuchten, zum anderen, weil auf den Straßen das blanke Chaos herrscht. Brennende Autos und verstopfte Straßen, wohin das Auge reicht. Als Mitglied der knallharten Rainbow-Einsatztruppe sollen Sie in *Rainbow Six: Vegas* Terroristen das dreckige Handwerk legen.

GANZ INTEAM

Nach einem spannenden Anfangseinsatz in Mexiko fliegen Sie nach Las Vegas. Dort angekommen, erwarten den Helden Logan Keller zwei neue Mitarbeiter: der Brite Michael Walter und der Südkoreaner Jung Park. Fein: Im Lauf der Missionen entwickelten wir echte Gefühle für Park und Walter. Waren es beim direkten Vorgänger *Rainbow Six: Lockdown* noch austauschbare Langweiler, die Sie bei den Anti-Terror-Missionen begleiteten, führt die übersichtliche Mannschaftsgröße heuer dazu, dass Sie um das Wohlbefinden der Kollegen bangen. Damit die Mitstreiter effektiv zu Werke gehen können, ist ein guter Führer vonnöten: Da kommen nur Sie infrage! Mit Handbewegungen zeigen Sie an, wohin die Jungs rennen und welche Position sie halten sollen. An Türen haben Sie die Wahl: Granaten reinschmeißen, Blendgranaten benutzen oder einen Sprengsatz anlegen? Das Befehlssystem klappt einwandfrei und nach wenigen Spielminuten scheuchen Sie Park und Walter souverän von Deckung zu Deckung. Taktik-Shooter der Marke Tom Clancy sorgen seit Jahren für Massen von regungslosen Pixelterroristen. Ob als Mitglied der Rainbow-Mannschaft oder der Ghost-Einheit – stets haben Spieler das simple Ziel vor Augen, möglichst viele übler Schergen über den Jordan zu geleiten. Dies wird besonders bei den neuesten Teilen der Serie deutlich, nämlich bei *Rainbow Six: Vegas* und *Ghost Recon: Advanced Warfighter*. Keine Mission geht unblutig zu Ende, deshalb verleihen Politiker den beiden Tom-Clancy-Serien gern das Prädikat „Killerspiel".

Lukasz Ciszewski

Info: **tomclancygames.ubi.com**

Ghost Recon

Die Ghost Recon-Serie unterschied sich beim ersten Teil aus dem Jahr 2001 noch deutlich von Rainbow Six, während Advanced Warfighter (2006) große spielerische und optische Gemeinsamkeiten mit dem neusten R6-Titel Vegas besitzt.



»Von hier oben sehen die Menschen so klein aus wie Ameisen. Oh, das *sind* Ameisen und wir fliegen ja noch gar nicht!«

Die *Ghost Recon*-Serie (Bild) ähnelt der Schwesterserie *Rainbow Six* mittlerweile stark.

TEILE DER SERIE

NAME	Test in Ausgabe
- Rainbow Six	11/1998
- Rainbow Six: Raven Shield	3/2003
- Rainbow Six: Lockdown	4/2006
- Rainbow Six: Vegas	2/2007

HÄRTEGRAD: 3 von 5





Rainbow Six: Vegas

PREIS	Ca. € 45,-
TERMIN	14. Dezember 2006
GENRE	Taktik-Shooter
ENTWICKLER	Ubisoft Montreal
VERTRIEB	Ubisoft
USK-FREIGABE	Keine Jugendfreigabe
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
3 GHz, 1 GByte RAM, 128-MByte-Grafikkarte, Windows XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
8 Spielmodi (u. a. Überleben, Scharfschütze, Bergung und Kooperation); 1 Spieler pro DVD

PREIS/LEISTUNG	86%
GRAFIK	89%
SOUND	89%
STEUERUNG	87%
MEHRSPIELER	89%

SEHR GUT
Spannender und teilweise schwieriger Taktik-Shooter mit gelungenen Schauplätzen.

88% EINZELSPIELER

VERGLEICH



Auf einem von Terroristen besetzten Tanker haben wir die gesamte Besatzung erledigt.

»Ich hätte die Bohnen nicht essen sollen.«

Splinter Cell: Double Agent

PC ACTION GOLD 1-2007

AUF DVD DEMO

Die Schleichenden sind immer die Schlimmsten. Das gilt nicht nur bei Darmwinden, sondern auch bei Doppelagenten wie Sam Fisher. Als vierter Teil der 2003 gestarteten Serie, bringt *Splinter Cell: Double Agent* Missionen bei Tag und ein Missionsdesign, das gute und böse Taten erlaubt.

DAS LEBEN IST HART

Bei einem Einsatz geht Sams unerfahrener Kamerad drauf. Als wäre das nicht schlimm genug, erfährt der Held, dass seine Tochter bei einem Autounfall verschied. Solche Schicksalsschläge sorgen für wenig Motivation bei der Arbeit, also suspendiert der Geheimdienst das arme Schwein. Doch nach Monaten der Trauer steigt Sam wieder bei der National Security Agency (NSA) ein. Allerdings nicht als Hüter der Schwachen, sondern als knallharter Doppelagent. Herr Fisher lässt sich ins US-Bundesgefängnis Ellsworth verfrachten und erschleicht sich das Vertrauen des Terroristenchefs Washington, dem er zur Flucht aus dem umkämpften Gefängnis verhilft. Als Gegenleistung darf sich der Protagonist fortan als Mitglied der Untergrundorganisation John Brown's Army (kurz: JBA) versuchen.

ENTSCHEIDE DICH!

Was ist wichtiger? Das Ansehen innerhalb des Geheimdienstes? Oder das Vertrauen der Bombenleger? Eine Anzeige am linken unteren Bildschirmrand verrät, wie den beiden Parteien Fishers Verhalten gefällt. Eine besonders harte Aufgabe muss der Held in der JBA-Zentrale in New York erfüllen: Sam soll den gefangenen Piloten eines Nachrichtenhelikopters umlegen. Während der unschuldige Zivilist um sein Leben bettelt, entscheiden Sie, ob Sie der JBA oder der NSA imponieren wollen. Ist einer der beiden Balken leer, hat Sam versagt. Dies geschieht beispielsweise, wenn Sie nicht brav von Schatten zu Schatten schleichen und Wachen unblutig ausschalten, sondern Alarm auslösen und Pixel-Zivilisten umnieten. Der Schleichmeister verträgt im Kampf nur eine gewisse Zahl an Treffern, bevor er umkippt. Schieben Sie seinen Hintern rechtzeitig in Sicherheit und verharren dort für kurze Zeit, ist Sam wieder wie neu. Auch im aktuellen Teil der Serie lässt sich Sam gewohnt lässig in der Verfolgerperspektive durch die Missionen jagen. Die Grafik und der Sound sind sehr gut und bringen die richtige Atmosphäre ins heimische Wohnzimmer. Mehrspieler-Sympathisanten freuen sich über kooperative Spielmodi. Christian Gürnth

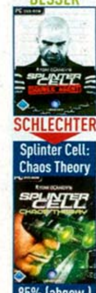
Info: www.splintercell.de

VERGLEICH



91%

BESSER



SCHLECHTER

Splinter Cell: Chaos Theory

85% (abgew.)

TEILE DER SERIE

NAME	Test in Ausgabe
- Splinter Cell	2/2003
- Splinter Cell: Pandora Tomorrow	5/2004
- Splinter Cell: Chaos Theory	5/2005
- Splinter Cell: Double Agent	1/2007

HÄRTEGRAD:





Splinter Cell: Double Agent

PREIS	Ca. € 40,-
TERMIN	9. November 2006
GENRE	Action-Adventure
ENTWICKLER	Ubisoft Shanghai/Annecy
VERTRIEB	Ubisoft
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
3 GHz, 1 GByte RAM, 128-MByte-Grafikkarte, WindowsXP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Koop-Herausforderungen; 1 Spieler pro DVD

PREIS/LEISTUNG	69%
GRAFIK	91%
SOUND	91%
STEUERUNG	84%
MEHRSPIELER	83%

GUT
Zwei Seiten, eine coole Geschichte: *Double Agent* macht viel richtig, ist aber zu kurz.



EINZELSPIELER

»Unkomfortabel: vierte Klasse auf Kreuzfahrtschiffen.«

Auf einem Luxusdampfer klammert sich Sam Fisher an ein Geländer.

»„Fühlst du nicht auch, wie zart meine Haut ist?" – „Absolut! Benutzt du Nivea for Men?"«

Sam Fisher verhört eine Wache. Im Hintergrund prangt Werbung für Nivea for Men.

»Stringtangas stehen nicht jeder Frau.«

Rasante Schusswechsel sind in *UT 2004* keine Seltenheit. Hier teilt gerade ein Spieler mit seiner Minigun aus.

Unreal Tournament 2004

Wenn über Ballerspiele ein Buch geschrieben würde, bekäme die *Unreal Tournament*-Reihe sicherlich ein dickes Kapitel.

Die Entwickler haben mit *Unreal Tournament* (kurz: *UT*) eine Mehrspieler-Shooter-Serie erschaffen, die der Spielergemeinde viele schlaflose Nächte beschert hat. Klar, dass die Fans heiß auf *Unreal Tournament 3* sind (Arbeitstitel bis vor kurzem: *UT 2007*), das in diesem Jahr erscheinen soll – bis dahin halten sie sich mit *Unreal Tournament 2004* bei Laune.

DU HAST DIE WAHL

Zehn Spielmodi und sagenhafte 106 Karten stehen im Mehrspieler-Bereich zur Wahl. Neben Deathmatch, Team-Deathmatch, Capture the Flag, Double Domination, Assault und Bombing Run finden Sie Last Man Standing, Invasion, Mutant und Onslaught. Das Besondere bei Onslaught: Sie haben verschiedene Fahrzeuge zur Verfügung. Die Zielvorgabe: Zerstören Sie den feindlichen Powerkern! Die fahrbaren Untersätze bieten ausgezeichnete Möglichkeiten für intensives Mannschaftsspiel. Der Hellbender-Truck beispielsweise karrt neben dem Fahrer zwei Schützen für Heck- und Seitenturm durch die Landschaft. Gemeinsam sind Sie stark!

»Taktlos: Wiener Walzer.«

Im Onslaught-Modus greifen Sie auf diverse Vehikel zurück – hier auf einen Panzer.

MACH'S ALLEIN!

Das Einzelspiel zieht Epic als Turnier auf. Nach einigen Deathmatch-Spielen schalten Sie weitere Spielmodi frei. Vor den einzelnen Partien, die Sie in der Ich-Perspektive absolvieren, dürfen Sie aussuchen, welche Bots Ihnen zur Seite stehen und wie sich diese KI-Kollegen verhalten sollen. Für Siege und besonders gelungene Aktionen sahnen Sie Geld ab. Das brauchen Sie: Für jedes Match ist eine Teilnahmegebühr fällig und Teammitglieder verlangen Lohn. Wer außer bei den Turnierspielen zu Geld kommen will, fordert andere Teams zu einer Begegnung mit Wetteinsatz heraus. Mit Vorsicht zu genießen sind die „Blutigen Rituale". Da geht es nicht um Geld, sondern um Mitspieler. Ruck, zuck tritt Ihr bester Bot dann in Zukunft auf der Seite des Computer-Feindes an.

KLASSE ZEITVERTREIB

Mit *Unreal Tournament 2004* verfolgt Epic konsequent die Marschrichtung des Vorgängers. Der Kauf lohnt sich auch heute noch, denn besser und günstiger können Sie sich die Wartezeit auf *UT3* kaum verkürzen. Dennis Blumenthal

Info: www.unrealtournament.com

TEILE DER SERIE

NAME	Test in Ausgabe
- Indiziertes Spiel	erschienen 1999
- Unreal Tournament 2003	10/2002
- Unreal Tournament 2004	05/2004



HÄRTEGRAD:





Unreal Tournament 2004

PREIS	Ca. € 10,-
TERMIN	18. März 2004
GENRE	Mehrspieler-Shooter
ENTWICKLER	Epic Games/Digital Extremes
VERTRIEB	Atari
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Ja

MINDESTENS
1 GHz, 128 MByte RAM, 5,39 GByte HD, Win98

MEHRSPIELER-OPTIONEN
(Team-)Deathmatch, Bombing Run, Onslaught, Capture the Flag und vieles mehr – genial!

PREIS/LEISTUNG	87%
GRAFIK	85%
SOUND	87%
STEUERUNG	90%
EINZELSPIELER	79%

SEHR GUT
Klasse Mehrspieler-Shooter, der in keiner Sammlung fehlen sollte!



88% MEHRSPIELER









BESSER



Die Aliens in *Crysis* sind äußerst beeindruckend. Ähnlich wie in *Krieg der Welten* greifen sie hier mit Fangarmen an.

»Hätte Mutti mir doch nie diese doofen Urzeitkrebse geschenkt!«

Crysis



Wie eine Bombe schlug *Far Cry* seinerzeit im März 2004 auf dem Spielemarkt ein. Für 2007 steht nun der Quasi-Nachfolger an: *Crysis*.

Die Handlung ist folgende: Die USA und Nordkorea sind bekanntermaßen keine Freunde. Eines Tages schicken beide Nationen je einen Erkundungstrupp auf eine abgelegene Insel im Pazifik, um einen Asteroideneinschlag zu untersuchen. Der Asteroid ist in Wirklichkeit ein Alien-Raumschiff, das die Vorhut der kommenden Invasion bildet. USA und Nordkorea verbünden sich, um gegen den übermächtigen Gegner zu bestehen.

SIEHT GUT AUS

Ein Element, das *Far Cry* zu seinem enormen Erfolg verhalf, war die – für die damalige Zeit famose – Optik. Genau damit will Crytek auch mit *Crysis* punkten. Neueste DirectX-10- und Shader-Effekte sorgen für einen noch nicht dagewesenen Realitätsgrad im Bereich der Grafik. Vor einiger Zeit hatten wir die Gelegenheit, uns *Crysis* bei den Entwicklern Crytek in Frankfurt anzusehen. Ähnlich wie Helmut Kohl in einer Sahnetorte hat *Crysis* einen bleibenden Eindruck hinterlassen!

ANZUGSPFLICHT

Im Gegensatz zu Paris Hilton hat *Crysis* jedoch mehr zu bieten als nur ein ansehnliches Äußeres. Eine der mit Spannung erwarteten Neuerungen ist der Nano-Suit. Dieser innovative Kampfanzug verhilft dem Spieler zu bisher ungeahnten Möglichkeiten. Der Nano-Suit bietet vier Modi: Stärke, Unsichtbarkeit, Geschwindigkeit und Rüstung. Stellt man ihn auf Stärke, kann man schwere Gegenstände anheben und in Gegnermassen schleudern oder auch sehr hoch springen, auf Dächer zum Beispiel. Die Unsichtbarkeit erweist sich sehr nützlich, wenn Sie in Sam-Fisher-Manier durch die Gegend schleichen. Bei Geschwindigkeit gibt es nicht viel zu erläutern: Mit Roadrunner-Tempo eilen Sie durch die virtuelle Welt. Wählen Sie den Punkt Rüstung, sind Sie stärker gepanzert und Ihre Gesundheit regeneriert sich schneller. Wie lange die Spieler noch auf den Nano-Suit und *Crysis* warten müssen, ist nicht sicher. Momentan angepeilter Erscheinungstermin: zweites Quartal 2007.

Dennis Blumenthal

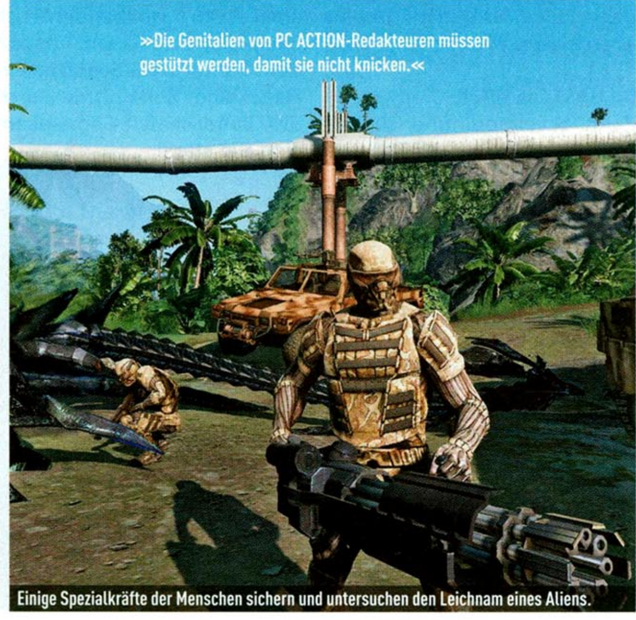
Info: www.crysisgame.com

Crysis	
GENRE	Ego-Shooter
HERSTELLER	Crytek/Electronic Arts
FERTIG ZU	90%
ERSCHEINT	Sommer 2007
VERGLEICHBAR	Far Cry, Half-Life 2



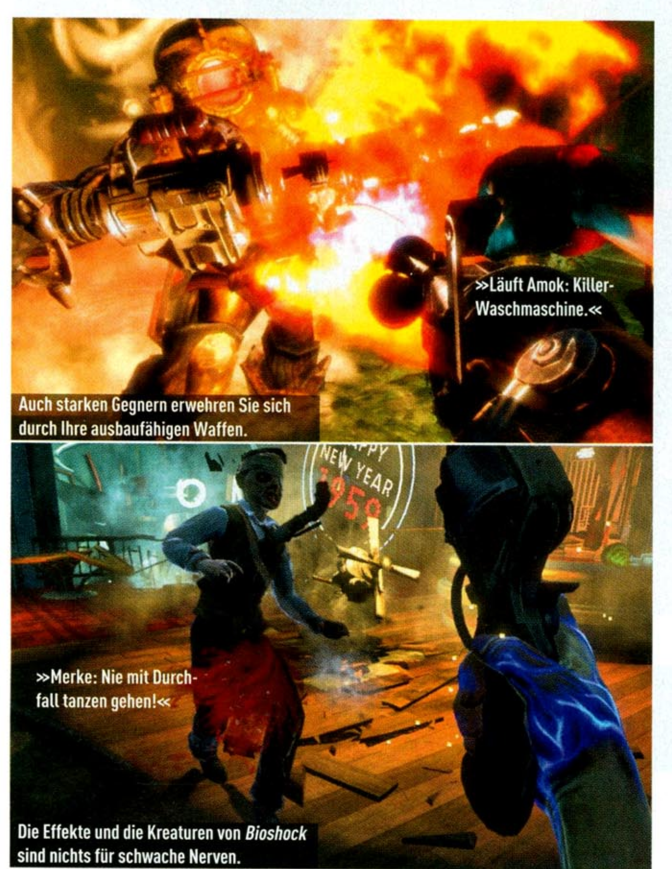


Im Spiel kämpfen Sie auch auf einem Flugzeugträger gegen die außerirdischen Invasoren.



Einige Spezialkräfte der Menschen sichern und untersuchen den Leichnam eines Aliens.

Bioshock


»Läuft Amok: Killer-Waschmaschine.«

Auch starken Gegnern erwehren Sie sich durch Ihre ausbaufähigen Waffen.

»Merke: Nie mit Durchfall tanzen gehen!«

Die Effekte und die Kreaturen von *Bioshock* sind nichts für schwache Nerven.

„Rapture ist eine Unterwasser-Utopie", erklärt Ken Levine, Chef des amerikanischen Entwicklers Irrational Games. Außerdem ist Rapture die Unterwasserstadt, in der sein kommender Spielethriller *Bioshock* spielt. Die Mannschaft, die uns 1999 mit *System Shock 2* beglückte, will es noch einmal wissen. Den Spieler verschlägt es durch einen Unfall nach Rapture. Nachdem die Menschen dort einen Zellstoff namens Adam gefunden haben, hat sich das gesellschaftliche Zusammenleben auf dramatische Weise verschlechtert. Kein Wunder, modifiziert Adam doch menschliche Zellen nach den Wünschen ihrer Besitzer. Ein Traum, denken Sie? Als Sie in der Stadt ankommen, tobt bereits ein erbitterter Kampf um Ressourcen, aus dem sich ungewöhnliche Lebensformen herausgebildet haben. Extrem starke Kampfmonster in Taucheranzügen zum Beispiel, die von kleinen Mädchen abhängig sind und die sie deswegen bis zum bitteren Ende verteidigen. Wer *Bioshock* wegen der Optik und der Schusswaffen als Ego-Shooter abschreibt, liegt grundlegend falsch. Die Entwickler wollen das Spiel mit einem Geflecht aus Beziehungen der Charaktere untereinander in neue Spielspaß-Sphären heben. Die häppchenweise alle paar Wochen neu veröffentlichten Screenshots füllen die ambitionierte Geschichte nach und nach mit der nötigen Substanz. Man spürt förmlich, wie das Meer als Damoklesschwert über der Stadt schwebt, die Wände knirschend zusammenpresst und Wasser durch Spalten ins Innere pumpt. Joachim Hesse

Info: www.2kgames.com/bioshock

Bioshock	
GENRE	Action-Rollenspiel
HERSTELLER	Irrational Games/Take 2
FERTIG ZU	80%
ERSCHEINT	Sommer 2007
VERGLEICHBAR	System Shock 2, Deus Ex



S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl


»Am Morgen nach der Party sehen verkaterte Frauen plötzlich gar nicht mehr so sexy aus.«

Gefährliche Zone: Zwei „Flesh" getaufte Mutanten rücken uns auf die Pelle.


»Die Internationale Automobilausstellung findet dieses Jahr in Polen statt.«

Auf einem verlassenen Schrottplatz folgen wir einem befreundeten Söldner.

Ein schrottreifes Auto entsorgt man hierzulande in der Müllpresse. In Russland nicht – dort flickt man die Dinger mit Sekundenkleber zusammen, schweißt ein paar Teile hier und da an und – schwupps! – rollen Ladas und Nivas weitere zehn bis zwölf Jahre durch die Gegend. Mit Atomkraftwerken verfahren die Russen ähnlich – zumindest im Ego-Shooter *S.T.A.L.K.E.R.* – und nehmen das 1986 explodierte Tschernobyl wieder in Betrieb. 2006 fliegt die Anlage wieder in die Luft und verseucht die 30 Quadratkilometer große Zone mit radioaktiver Strahlung, mutierten Viechern und jeder Menge Militär, Plünderer und Banditen. Sie erwachen nach einem Unfall inmitten dieses Schlamassels und müssen irgendwie zurechtkommen ... Bereits in der uns vorliegenden Beta-Version hebt sich der Ego-Shooter von Genre-Konkurrenten durch seine lebendige und weitläufige Welt ab. Im Gegensatz zu etwa *Doom 3* ballern Sie sich nicht stupide durch einfarbige und dunkle Verliese, sondern erkunden eine offene und selbstständige Welt auf der Suche nach mysteriösen Artefakten. Ähnlich wie in *Gothic 3* gehen die Nichtspielercharaktere ihrem Tagewerk nach, jagen, erfüllen Missionen, bekämpfen einander oder ruhen sich am Lagerfeuer aus. Im Gegensatz zu *Gothic 3* sind diese Abläufe jedoch nicht vordefiniert, sondern ergeben sich zufällig. So kommt es schon mal vor, dass sich zwei verfeindete Parteien ohne Zutun des Spielers gegenseitig ausradieren. Eingreifen muss der Spieler nicht, darf es aber. Zumindest ab dem 23. März 2007. Also voraussichtlich jedenfalls. Alexander Frank

Info: www.stalker-game.com

S.T.A.L.K.E.R.	
GENRE	Ego-Shooter
HERSTELLER	GSC Gameworld/THQ
FERTIG ZU	95%
ERSCHEINT	23. März 2007
VERGLEICHBAR	Deus Ex, The Fall, Gothic 3



»Eine Kunst für sich: Tintenfischessen.«

So sah *Duke Nukem Forever* im Jahr 2001 aus. Tentakel-Gegner und andere Kuriositäten begeisterten die Anhängergemeinde.

Duke Nukem Forever

Er ist der am sehnlichsten erwartete Ego-Shooter des Universums: *Duke Nukem Forever* macht seinem Namen hoffentlich keine Ehre.

Auf dem Titelbild einer Presse-DVD von der Electronic Entertainment Expo 2001 prangen ein blonder, schwer bewaffneter Sonnenbrillenträger, das Logo von *Duke Nukem Forever* und der Satz „Always bet on Duke". Im Klartext: „Setzt immer auf Duke". Wir als Action-Enthusiasten haben immer auf das Muskelpaket gesetzt und gehofft, dass der Duke möglichst bald auftaucht und dem Alienabschaum Paroli bietet. Doch mittlerweile schreiben wir das Jahr 2007 und immer noch ist nichts zu hören vom „erstaunlichsten PC-Spiel aller Zeiten", wie es die Produktbeschreibung besagt. Auch interessant sind die Angaben des Herstellers, an welche Käuferschicht sich *Duke Nukem Forever* richten soll: „Eingefleischte *Duke*-Anhänger, Fans von Actionfilmen, jeden heißblütigen amerikanischen Mann und einige Tussis. Tussis, die groovy drauf sind." Sie merken, die Jungs der Entwicklerschmiede 3D Realms sind durchgeknallte Gestalten. Und genau das macht ihr Produkt so sympathisch. Lieber Spielegott, bitte lass das neueste *Duke*-Abenteuer bald erscheinen, sonst wollen wir nicht mehr leben!

EIN BLICK ZURÜCK

Mittlerweile haben die Macher das ursprüngliche Technik-Gerüst mehrmals über den Haufen geworfen, glaubt man Gerüchten aus dem Internet. Schließlich sollte *Duke Nukem Forever* grafisch für ein Feuerwerk sorgen. Mit einer veralteten Grafik-Engine, wie sie auf dem Bild oben zu sehen ist, darf sich der Titel natürlich nicht mehr blicken lassen. Was haben die *DNF*-Entwickler der Welt versprochen? Einen lässigen Hauptdarsteller, klar. Dieser sollte wieder einmal die Erde vor einer außerirdischen Invasion retten. Die damaligen Spielszenen präsentierten aber auch weitere kuriose Charaktere, darunter einen alten, notgeilen Hinterwäldler sowie einige leicht bekleidete Mädchen mit winzigem Intellekt. Das alles hört sich sehr attraktiv an, doch mit jedem Tag verlieren wir einen Funken Hoffnung, dass wir jemals Hand an *DNF* legen dürfen. Lukasz Ciszewski

Info: www.3drealms.com

Duke Nukem Forever	
GENRE	Ego-Shooter
HERSTELLER	3D Realms
FERTIG ZU	6,66%
ERSCHEINT	Winter 2666
VERGLEICHBAR	Half-Life 2, Prey, F.E.A.R.

TEILE DER SERIE

NAME	Test in Ausgabe
- Duke Nukem	Erschienen 1991
- Duke Nukem 2	Erschienen 1993
- Indiziert	Erschienen 1996
- Duke Nukem: Manhattan Project	7/2002
- Duke Nukem Forever	Erscheint 2666

HÄRTEGRAD:



INTERVIEW „DABEI IST ES NICHT MEINE SCHULD, VERDAMMT!"



Er ist gutaussehend, muskelbepackt und tritt Aliens gern in den Hintern: Duke Nukem.

Wir wollten aus erster Hand erfahren, warum sich 3D Realms so viel Zeit lässt. Ein Gespräch mit dem Duke.

PC ACTION Herr Nukem, Sie sind genau wie Jesus. Viele Menschen warten seit Jahren auf Ihre Rückkehr, doch Sie wollen einfach nicht auftauchen. Wie fühlen Sie sich?

DUKE NUKEM: Beschissen. Was zudem keiner weiß: Ich bin ein körperliches Wrack. Ich werde ja auch nicht jünger. Ich habe Probleme mit der Hüfte, zudem macht meine Prostata Stress. Dabei hätte ich mich nach dem potenziellen Millionenerfolg von *Duke Nukem Forever* endlich zur Ruhe setzen können und mir würden jetzt in meiner Luxusvilla nackte Weiber Champagner aus dem Bauchnabel schlürfen. Stattdessen muss ich dämliche Fragen beantworten!

PC ACTION Seien Sie mal nicht so, Duke ... darf ich Sie Duke nennen?

DUKE NUKEM: Sie haben wohl zu viele Zähne, was?

PC ACTION Oh, natürlich nicht. Wann genau treten Sie also wieder Aliens in den Hintern, Herr Nukem?

DUKE NUKEM: Wahrscheinlich erst, wenn die Hölle zufriert. Das Gelaber mit „When it's done" kann ich beim besten Willen nicht mehr hören. Jedes Mal, wenn ich diese Phrase von 3D-Realms-Mitarbeitern höre, fühlt sich das an, als ob Tausende Nadeln in mein Hirn eindringen. Mein Leben ist eine einzige Qual. Und hier ein Geheimnis: Ich glaube, die Entwickler hassen mich. Sie verschwenden Millionen Dollar und geben vor, an einem neuen Spiel zu arbeiten, nur damit ich von der Spielergemeinde geächtet werde. Dabei ist es ja nicht meine Schuld, verdammt!

PC ACTION Ist das nicht ein wenig paranoid?

DUKE NUKEM: Pssst, die Schweine hören jedes Wort. Bitte holen Sie mich hier raus! 3D Realms misshandelt mich dreimal täglich, verständigen Sie Interpol!

Kane & Lynch: Dead Men



Kane (links stehend) und Lynch sind selbst von der Polizei nicht zu stoppen.

Während Kane (Nasenpflaster) nachlädt, schleppt Lynch eine bewusstlose Geisel.

Aus Dänemark kommt nicht nur Käse. Dort wachsen auf Bäumen auch Blondinen mit großen Brüsten. Oder die Titel um den berüchtigten Hitman. Die Entwickler jener Serie arbeiten jetzt an einem Projekt, auf das die Bezeichnung „Killerspiel" passt wie der Zeigefinger in die Nase: Bei *Kane & Lynch* geht es um zwei Mörder. Den zum Tode verurteilten Ex-Söldner Kane steuern Sie, Begleiter Lynch, der ebenfalls flüchtig ist, übernimmt der PC. Lynch leidet übrigens an Schizophrenie, pfeift sich im Rahmen einer Selbsttherapie ständig irgendwelche Psychopillen rein und neigt zu Ausrastern (jugendschutzgerecht formuliert). Das Duo erledigt schmutzige Aufträge für eine Verbrecherorganisation namens „Die 7". Sieben Zwerge, die wie im Märchen brav auf Schneeflittchen aufpassen, dürfen Sie jedoch nicht erwarten: Bei diesem Abenteuer dreht sich alles um Feuergefechte im Hollywood-Stil. Zeitweise begleiten den Spieler weitere computergesteuerte Figuren. Denen erteilt er aus der Verfolgerperspektive Befehle. Nach Aussage der Macher soll *Kane & Lynch* bewusst brutal und für Erwachsene produziert werden. Den Wanderpokal der Jungen Christen gewinnt 2007 also wohl eine andere Software. Doch es geht um weit mehr als die Darstellung körperlicher Gewalt, ein Hauptaugenmerk liegt bei den Charakteren. Warum sind die beiden derart skrupellos geworden? Die Entwickler wollen dazu einen packenden Psychothriller erzählen. Wir sind zuversichtlich, dass das klappt, denn wie heißt es so schön in einem Lied: Dänen lügen nicht. Harald Fränkel

Info: www.kaneandlynch.com

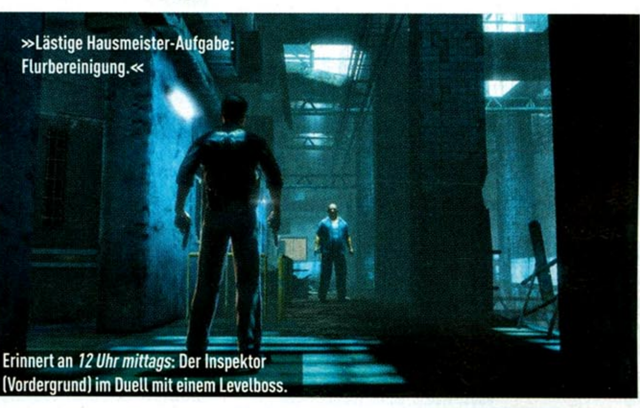
Kane & Lynch: Dead Men	
GENRE	Action
HERSTELLER	IO Interactive/Eidos
FERTIG ZU	80%
ERSCHEINT	3. Quartal 2007
VERGLEICHBAR	Hitman 2, Freedom Fighters



John Woo presents Stranglehold



Inspektor Tequila (links) stellt in einem Saurier-Museum zwei Maskierte.



Erinnert an *12 Uhr mittags*: Der Inspektor (Vordergrund) im Duell mit einem Levelboss.

Chinesen können nicht nur Klugscheißersprüche in Kekse backen und Hunde essen. Sie haben auch gute Filmemacher. Hollywoodgröße John Woo etwa (*Mission Impossible 2*, *Hard Boiled* et cetera), der sich jetzt als „Regisseur" für das Actionspiel *Stranglehold* versucht. In der Polygon gewordenen Fortsetzung von *Hard Boiled* gerät ein Polizist in Chicago und Hongkong zwischen die Fronten der Russenmafia und der chinesischen Triaden. Wie im Leinwandvorbild mimt Schauspieler Chow Yun-Fat (unter anderem 2007 in *Fluch der Karibik 3* zu sehen) den Helden, diesmal natürlich als Pixelbube. Den steuern Sie meist in der Verfolgersicht. Um den russischen und gelben Säcken den Weg ins Nirwana zu weisen, hat Inspektor Tequila, so sein lustiger Name, coole Stunts drauf – das Spiel soll laut der Entwickler ja das Flair der Woo-Filme einfangen. Deshalb dürfen Sie dank mehrerer Kameraperspektiven kunstvoll inszenierte Schießereien erwarten, beinahe Kampf-Choreografien. Ihr Schützling schwingt an Kronleuchtern, rutscht stehend auf Treppengeländern abwärts, attackiert mit Spezialangriffen und dreht sich dabei beispielsweise, während er feuert, wie ein Brummkreisel. Er weicht sogar mit dem Oberkörper lässig Kugeln aus und hechtet teils in Zeitlupe durch die komplett zerstörbaren Levels; oder auch mal auf einen Servierwagen, um liegend und schießend an verdutzten Gegnern vorbeizurollen. *Stranglehold* könnte ein Chinakracher werden! Als sicher gilt indes, dass das Spiel – wie auch *Kane & Lynch* – in Deutschland entschärft erscheint. Harald Fränkel

Info: www.midway.com

J.W. presents Stranglehold	
GENRE	Action
HERSTELLER	Midway Chicago/Midway
FERTIG ZU	85%
ERSCHEINT	März 2007
VERGLEICHBAR	Max Payne 2





SPIELETIPPS

Unreal Tournament 2004

Die Cheats funktionieren ausschließlich im Einzelspieler-Modus gegen Bots. Vorsicht: Wer betrügt, kommt nicht in den Genuss der Bonus-Charaktere. Drücken Sie die **ö**-Taste, um die Konsole zu öffnen. Hier geben Sie die Codes ein und bestätigen mit der Eingabetaste. Wenn Sie einen Cheat deaktivieren wollen, geben Sie ihn einfach erneut ein.

Cheat	Wirkung
Enablecheats	Cheat-Modus aktivieren
God	Unsterblichkeit an/aus
Skipmatch	Aktuellen Level gewinnen
Allweapons	Sie erhalten alle Waffen
Allammo	999 Schuss für jede Waffe im Inventar sowie 100 Adrenalinpunkte
Loaded	Alle Waffen, volle Munition und 100 Adrenalinpunkte
Fly	Schwerelosigkeit
Ghost	Geister-Modus: Sie können durch Wände gehen
Walk	Geister-Modus wird aufgehoben
Invisible true/false	Unsichtbarkeit an/aus
Teleport	Versetzt Sie zum anvisierten Ziel
Amphibious	Unter Wasser atmen
Playersonly	Bots werden eingefroren
Fov x	Ändert das Sichtfeld. X steht standardmäßig für die Zahl 80. Wir empfehlen 100.
Freecamera true/false	Freie Kamerabewegung
Viewbot	Den Bots zusehen
Viewflag	Den aktuellen Fahnenträger ansehen
Viewplayer „Spielername"	Die Kamera wechselt zum angegebenen Spieler.
Killviewedactor	Der beobachtete Charakter wird eliminiert.
Killbots	Tötet alle Bots
Setspeed x	Spielgeschwindigkeit auf x setzen. Normalgeschwindigkeit: x = 1
Stat fps	Zeigt die aktuelle und die durchschnittliche Bildwiederholungsrate an
Stat net	Zeigt die Netzwerkstatistik an
Stat all	Alle Systeminfos anzeigen
Stat none	Statistiken ausblenden
Slomo .5	Halbiert die Spielgeschwindigkeit (auch die der Bots)
Slomo 2	Verdoppelt die Spielgeschwindigkeit (auch die der Bots)
Slomo 1	Normale Geschwindigkeit wiederherstellen
Pause	Pausen-Modus
Suicide	Selbstmord
Quit/exit	Spiel beenden

Half-Life 2: Episode One

Bevor Sie die Cheats nutzen können, aktivieren Sie die Konsole. Gehen Sie in das Optionsmenü, Unterpunkt **Steuerung**. Sie drücken das **Erweitert**-Fensterchen und klicken einen Haken bei **Konsole einblenden**. Jetzt öffnen Sie mit der ^-Taste die Konsole.
Sollte das Probleme bereiten, erstellen Sie im Steam-Menü eine Desktop-Verknüpfung und ergänzen Sie die **Zielzeile** mit dem Parameter **-console**. Leerzeichen vor dem Strich nicht vergessen. Jetzt klappt's auf jeden Fall. Geben Sie die Cheats wie gewohnt ein und bestätigen Sie mit der **Eingabetaste**.

Cheat	Wirkung
God	Gott-Modus
Buddha	Unsterblich, auch bei Stürzen
Impulse 101	Alle Waffen samt voller Munition
Impulse 102	Kleine Totenköpfchen fallen vom Himmel
Impulse 200	Waffenmodelle ausschalten
Infinite_aux_power	Volle Rüstung
Notarget	Unsichtbarkeit
Noclip	Ghost-Modus, durch Wände gehen
Npc_kill	Alle NPCs in der Umgebung sterben
Sv_unlockedchapters 6	Alle Levels verfügbar machen
Viewmodel_fov x	Größe der Waffe festlegen. Für x eine beliebige Zahl eingeben
Sv_gravity x	Schwerkraft verändern; für x eine beliebige Zahl eingeben. Je kleiner x, desto geringer die Gravitation
Sv_friction x	Bodenhaftung verändern. Für x eine beliebige Zahl eingeben
Sv_Bounce x	Abprallstärke verändern. Für x eine beliebige Zahl eingeben

Benötigen Sie einen bestimmten Gegenstand? Kein Problem! Mit dem Konsolenbefehl **give** (Leerzeichen danach nicht vergessen!) bekommen Sie alles, was Sie wollen. Fügen Sie einfach das Objekt der Begierde nach dem Befehl ein und schon fällt es vom Himmel. Hier die Liste aller verfügbaren Gegenstände.

Objekte:
item_ar2_grenade, item_battery, item_box_buckshot, item_healthkit, item_healthvial, item_ml_grenade, item_mround, item_sniper_rounds, item_srounds, item_suit

Waffen:
weapon_alyxgun, weapon_ar1, weapon_ar2, weapon_binoculars, weapon_brickbat, weapon_bugbait, weapon_cguard, weapon_crowbar, weapon_cubemap, weapon_extinguisher, weapon_flaregun, weapon_frag, weapon_gauss, weapon_hmg1, weapon_hopewire, weapon_iceaxe, weapon_immolator, weapon_irifle, weapon_manhack, weapon_ml, weapon_molotov, weapon_physcannon, weapon_physgun, weapon_pistol, weapon_rpg, weapon_shotgun, weapon_slam, weapon_smg1, weapon_smg2, weapon_sniperrifle, weapon_stickylauncher, weapon_stunstick, weapon_thumper

Besonderer Tipp:
Falls Sie in *Episode One* die Fahrzeuge vermissen, zaubern Sie sich welche herbei! Mit den Dingern haben Sie gegen die Combine leichtes Spiel.

Cheat	Wirkung
Ch_createjeep	Jeep fällt vom Himmel
Ch_createairboat	Luftkissenfahrzeug erscheint

Der Pate

Unterbrechen Sie das Spiel mit der **Esc**-Taste und geben Sie im Pausenmenü die Codes ein. Bestätigen Sie mit der **Eingabetaste** und setzen Sie das Spiel fort.

Cheat	Wirkung
CORLEONE	Volle Lebensenergie
STRACCI	Volle Munition
TATTAGLIA	Alle Videos verfügbar
CUNEO	5.000 Dollar bekommen

Dark Messiah of Might & Magic

Erstellen Sie eine neue Desktop-Verknüpfung und ergänzen Sie die Zielzeile mit dem Parameter **-console**. Leerzeichen vor dem Strich nicht vergessen! Starten Sie das Spiel über diese Verknüpfung. Nun rufen Sie mit der ^-Taste die Konsole auf. Geben Sie **sv_cheats 1** ein, um den Cheat-Modus zu aktivieren. Jetzt stehen Ihnen folgende Codes zur Verfügung, die Sie ebenfalls in die Konsole eingeben.

Cheat	Wirkung
god	Gott-Modus
buddha	Unverwundbar auch bei Stürzen
notarget 1	Unsichtbarkeit
noclip	durch Wände schweben
impulse 101	Alle Waffen samt Munition
mm_player_add_adrenaline 100	Volle Adrenalinleiste
mm_player_add_skillpoints x	x Punkte erhalten
mm_player_add_gold x	x Gold erhalten
mm_player_stamina_megasprint_cost_per_second 0	Sprinten kostet keine Energie
mm_player_stamina_needed_for_kick 0	Treten kostet keine Energie
mm_player_time_to_add_mana 0	Mana regeneriert sich kontinuierlich
arrows_unlimited 1	Unendlich viele Pfeile
mat_depthbias_normal 1	Sie können durch Wände sehen
sv_gravity x	Gravitation verändern (x=0-800)
map z	Zum Level z springen (siehe unten)

Für z können Sie Folgendes einsetzen:
L00, L01_a, L02_a, L02_b1, L02_b2, L03_a, L03_b, L04_b, L05_a, L05_b, L05_c, L06_a, L06_b, L06_d, L07_a, L07_b, L08_a1, L08_a2, L08_b, L09_a, L09_d, L10_a, L10_b, L10_c, L11_a, L11_b1, L11_b2, L11_c, L12_a, L12_b, L12_c.

F.E.A.R.

Drücken Sie während des Spielens die Chat-Taste **T** und geben Sie dort die Cheats aus der Liste ein. Für die Waffen setzen Sie immer den Befehl **gimmegun** voran.

Cheat	Wirkung
ammo	Munition und Granaten
armor	Rüstung
gear	Gesundheit und Reflexe verbessern
god	Unverwundbarkeit
guns	Alle Waffen
health	Volle Gesundheit
kfa	Waffen, Munition und Gesundheit
maphole	Zum nächsten Level springen
poltergeist	Unsichtbarkeit
pos	Aktuelle Position anzeigen
tears	Waffen und Munition

Cheat	Waffe
assault rifle	Sturmgewehr
cannon	Kanone
dual pistols	Zwei Pistolen
frag grenade	Granaten
missile launcher	Raketenwerfer
nail gun	Nagelkanone
pistol	Pistole
plasma weapon	Plasmagewehr
semi-auto rifle	Scharfschützengewehr
shotgun	Schrotflinte
submachinegun	Maschinenpistole

Far Cry

Bei wem der sonnige Ballerknaller eher Urlaubsgefühle als Kampfgelüste weckt, der aktiviert unsere Cheats und lehnt sich entspannt zurück. Dazu erstellen Sie eine Verknüpfung mit dem Spiel, rechtsklicken darauf und wählen Eigenschaften. Im Register Verknüpfung schreiben Sie ans Ende der Zeile **Ziel** den Parameter

-devmode.

Während des Spielens öffnen Sie dann mit der ^-Taste die Konsole. Dort tippen Sie die folgenden Befehle ein. **X** ersetzen Sie durch Zahlenwerte, mit **Tabulator** vervollständigen Sie die Eingabe. **Achtung:** Die selbst angelegten Speicherstände funktionieren nicht immer zuverlässig!

Cheat	Wirkung
\ai_ignoreplayer 1/0	Gegner ignorieren Spieler ein/aus
\p_head_camera 1/0	Jacks Sicht ein/aus
\p_fly_mode 1/0	Flugmodus ein/aus
\e_fog 1/0	Nebel an/aus
\fov x	Sichtwinkel (2 bis 180°)
\game_Allow_AI_ Movement 1/0	Gegner laufen an/aus
\g_RadarRangeOutdoor x	Radarreichweite im Außenbereich
\g_RadarRangeIndoor x	Radarreichweite in Gebäuden
\hud_crosshair 1/0	Fadenkreuz an/aus
\hud_damageindikator 1/0	Schadensanzeige aus/an
\hud_disableradar 1/0	Radar an/aus
\sv_netstats x	Verbindungsinformationen (0 bis 3)
\sensitivity x	Maus-Empfindlichkeit
\w_recoil_ma_degree 0	Waffe verzieht nicht
\p_fly_mode 1/0	Schweben ein/aus
\r_nodrawnear 1/0	Waffe anzeigen an/aus
\i_mouse_accel x	Maus-Beschleunigung
\i_mouse_accel_max x	Maximale Maus-Beschleunigung
\load_level oder map Kartenname	Karte wechseln
\save_game	Spiel speichern (mit Bezeichnung)
\load_game	Spiel laden (mit Bezeichnung)

Kartenliste Einzelspieler:		
Archive	Dam	River
Boat	Factory	Steam
Bunker	Fort	Swamp
Carrier	Pier	Training
Catacombs	Rebellion	Treehouse
Control	Regulator	Volcano
Cooler	Research	

Kartenliste Mehrspieler:		
mp_airstrip	mp_freighter	mp_monkeybay_n
mp_cliffside	mp_jungle	mp_radio
mp_dam	mp_mangoriver	mp_surf
mp_dune	mp_monkeybay	

Der aktivierte Entwickler-Modus bietet Ihnen im Spiel zusätzliche Funktionstasten:

Vorbelegte Taste	Funktion
F1	Verfolgerperspektive
F2	Zum nächsten Kontrollpunkt
F3	Designer-Flugmodus
F4	Durch Wände fliegen
F7	Alle Filmszenen abbrechen
F9	Position merken (Schnellspeichern)
F10	Position laden (Schnellladen)
o	999 Schuss für aktuelle Waffe
p	Alle Waffen

Prey

Drücken Sie die **Strg**-, **Alt**- und **^**-Taste gleichzeitig, um die Konsole zu öffnen. Jetzt geben Sie die Cheats ein und erhalten die gewünschte Wirkung.

Cheat	Wirkung
god	Gott-Modus anschalten
give all	Sie bekommen alle Waffen und Gegenstände
give health	Volle Gesundheit
give ammo	Volle Munition
notarget	Unsichtbarkeit
freeze (x)	Bildschirm einfrieren. Für x eine beliebige Sekundenzahl eingeben
com_showfps 1/0	Bildwiederholungsrate an-/ausschalten
benchmark	Benchmark anzeigen
gfxinfo	Grafikkarten-Informationen aufrufen
quit	Raten Sie mal! (Für Blondinen: Spiel beenden.)

Call of Duty 2

Starten Sie das Spiel. Wechseln Sie in die Option und aktivieren Sie unter **System Spieloptionen** die Konsole. Mit der **^**-Taste öffnen Sie nun die Konsole. Geben Sie **devmap** mit einem Kartennamen dahinter aus der unteren Liste ein, um eine Karte mit aktivierten Cheats zu beginnen. Die erneute Eingabe der Cheats deaktiviert die Wirkung wieder.

Cheat	Wirkung
developer 1	Ladebutton an
god	Unverwundbarkeit
give ammo	Munition und Granaten
ufo oder noclip	Flugmodus
notarget	Unsichtbar für Feinde
give weapons	kar98 und G43
give fraggrenade	Handgranaten
give all	Muniton, Waffen, Granaten
mapname	Derzeitiger Kartenname

Kartenliste		
88ridge	downtown_assault	matmata
beltot	downtown_sniper	moscow
bergstein	duhoc	newvillers
breakout	duhoc_defend	rhine
cityhall	elalamein	silotown
crossroads	eldaba	tankhunt
decoytown	hill400_assault	toujane
decoytrenches	hill400_defend	toujane_ride
demolition	libya	trainyard

Wenn Sie **seta** mit einer der folgenden Bezeichnung dahinter eingeben, schalten Sie die entsprechenden Missionen frei:

Bezeichnung	Missionen
mis_01 9	Der Krieg im Winter
mis_02 9	Die Schlacht um El Alamein
mis_03 9	Nicht einen Schritt zurück!
mis_04 9	Festung Stalingrad
mis_05 9	Die Panzergeschwader
mis_06 9	Das letzte Gefecht
mis_07 9	D-Day
mis_08 9	Die Schlacht um Caen
mis_09 9	Der Hügel
mis_10 9	Die Rheinüberquerung

Hitman: Blood Money

Um an die Cheats heranzukommen, gehen Sie in den Spieleordner und öffnen die Ini-Datei mit einem Editor. Ergänzen Sie die Datei mit den Einträgen: **Enableconsole 1** und **Enablecheats 1**. Drücken Sie **Shift** und **C** gleichzeitig, um die Cheat-Konsole anzuzeigen. Mit den Pfeiltasten wählen Sie den Cheat an, mit Eingabe bestätigen Sie.

Cheat	Wirkung
Giveall	Alle Waffen samt Aufrüstungen
Givesome	Alle Grundwaffen
Infammo	Unendlich viel Munition
Infclip	Riesiges Magazin
Complete level	Mission gewinnen
God Mode	Gott-Modus
Invisible Mode	Unsichtbarkeit
Show enemy vision	Die Sichtfelder der Gegner zeigen
Show osd	Hud ein-/ausschalten
Timemultiplier	Zeitraffer
Teleport	Teleport zu Level-Fixpunkten
Beam here	Beamen wohin das Fadenkreuz zeigt
Test clothe	Verschiedene Klamotten

Brothers in Arms: Earned in Blood

Öffnen Sie im Spielverzeichnis im Ordner **\ System** die Datei **EiB.ini** mit einem Texteditor. Suchen Sie nach dem gezeigten Abschnitt und ändern Sie den Zahlenwert folgendermaßen:
[Engine.Console]
ConsoleKey=66
Speichern Sie die Datei. Rechtsklicken Sie darauf, wählen Sie **Eigenschaften** und setzen Sie ein Häkchen bei **Schreibgeschützt**. Im Spiel öffnen Sie nun mit der **B**-Taste die Kommandozeile und geben die Cheats ein. Schreiben Sie dahinter gegebenenfalls entweder **1** oder **0**. **Y** ersetzen Sie durch einen Kartennamen, **X** durch einen Zahlenwert.

Taste	Wirkung
god	Unverwundbarkeit
behindview 0/1	Beobachterperspektive aus/ein
ghost	Unverwundbarkeit, Flugmodus, durch Wände gehen
fly	Flugmodus
walk	Ghost oder Fly ausschalten
loaded	Waffen und Munition
allammo	Volle Munition
viewself	Ego-Perspektive
freeCamera 0/1	Freie Kamera aus/an
godAll	Komplettes Team unverwundbar
slomo x	Spielgeschwindigkeit x (Standard 1)
brightness x	Helligkeit 0 bis 1
contrast x	Kontrast 0 bis 2
gamma x	Gammakorrektur 0 bis 3
fov x	Blickwinkel x
suicide	Freitod
killpawns	Team und entdeckte Einheiten verschwinden
playersonly	Computercharaktere einfrieren umschalten
setgravity x	Gravitation auf x setzen
switchlevel Y	Zu Level Y wechseln

Kartenliste	
D00_0230_ROSESALLTHEWAY	D09_1500_HEDGEROWHELL
D00_0600_ACTIONATSTMARTIN	D10_0600_RUNOFTHEMILL
D00_1630_THREEPATROLACTION	D10_0800_THEALLAMERICANS1
D01_1200_HELLSCORNERS	D10_0800_THEALLAMERICANS2
D02_2300_CHATEAU	D15_1130_BOOKENDS
D07_1500_BLOODYGULCH	D15_1230_BOOKENDS2
D08_1000_EVICTIONNOTICE	D15_1300_BOOKENDS4
D08_1030_CLOSEQUARTERS	D15_1330_BOOKENDS3
D09_0800_BAUPTE	

Doom 3

Aktivieren Sie die Konsole mit der Tastenkombination **Strg+Alt+Zirkumflex** (^). Geben Sie dort folgenden Befehl ein (funktioniert auch als Startzeilenparameter): **com_allowConsole 1**
Ab jetzt benötigen Sie nur noch die **Zirkumflex**-Taste (^), um die Konsole zu öffnen. Setzen Sie für **x** einen Zahlenwert ein. Ohne **x** erfahren Sie den aktuellen und den Standardwert. Mit der **Tabulator**-Taste vervollständigen Sie Befehle und lassen sich weitere Möglichkeiten anzeigen.

Cheat	Auswirkung
benchmark	Benchmark
com_showfps 1/0	Bildwiederholrate anzeigen an/aus
editor	Editor öffnen
g_kickback 0	Treffer werfen Sie nicht zurück
g_kicktime 0	Treffer ändern Ihren Blickwinkel nicht
g_showplayershadow 1/0	Schatten des Spielers ein/aus
gfxinfo	Detaillierte Grafikinformationen
give all	Alle Waffen, Munition und Rüstung
give ammo	Volle Munition
give health	Maximale Gesundheit
give pda	Alle PDAs des aktuellen Levels
give weapon_bfg	BFG9000
give weapon_chainsaw	Kettensäge
give weapon_machinegun	Maschinengewehr
give weapon_plasmagun	Plasmagewehr
give weapon_rocketlauncher	Raketenwerfer
give weapon_shotgun	Schrotflinte
give weapon_soulcube	Soul Cube
god	Unsterblichkeit
kill	Suizid
killMonsters	Alle Monster erledigen
noclip	Durch Wände gehen
pm_air x	Maximaler Luftvorrat
pm_jumpheigt x	Sprunghöhe
pm_runspeed x	Laufgeschwindigkeit
pm_stamina x	Kondition
pm_thirdperson 1/0	Beobachterperspektive an/aus
pm_walkspeed x	Gehgeschwindigkeit
quit	Spiel verlassen
r_brightness x	Helligkeit einstellen
r_gamma x	Gammawert einstellen

Um ein paar der Höllenkreaturen herbeizurufen, geben Sie den Befehl **spawn** in die Konsole ein und setzen dahinter den Namen des gewünschten Monsters. Eine kleine Auswahl:

Monster	
monster_demon_archvile	Arch-Vile Dämon
monster_demon_cherub	Cherub
monster_demon_hellknight	Hellknight Dämon
monster_demon_imp	Imp
monster_demon_imp_crawler	Kriechender Imp
monster_demon_maggot	Maggot Dämon
monster_demon_mancubus	Mancubus Dämon
monster_demon_pinky	Pinky Dämon
monster_demon_revenant	Revenant
monster_demon_tick	Tick Spinne
monster_demon_trite	Trite Spinne
monster_demon_wraith	Wraith
monster_flying_cacodemon	Cacodemon
monster_flying_lostsoul	Lost Soul
monster_zombie_boney	Abgemagerter Zombie
monster_zombie_bernie	Brennender Zombie
monster_zombie_base	Knochengerüst
monster_zombie_commando	Soldaten-Zombie
monster_zombie_commando_cgun	Soldaten-Zombie mit Chaingun
monster_zombie_fat	Fetter Zombie
monster_zombie_fat_wrench	Fetter Zombie mit Rohrzange
monster_zombie_fat2	Fetter Zombie 2
monster_zombie_jumpsuit	Zombie in Overall
monster_zombie_maint	Zombie mit gelber Jacke
monster_zombie_maint_no_jaw	Zombie ohne Kiefer
monster_zombie_maint_skinny	Dürrer Zombie
monster_zombie_sawyer	Zombie mit Kettensäge
monster_zombie_suit_bloodymouth	Zombie mit blutigem Mund
monster_zombie_suit_neckstump	Kopfloser Zombie
monster_zombie_tshirt_bald	Zombie mit T-Shirt
monster_zombie_tshirt_blown	Zombie mit blutigem T-Shirt
monster_zsec_machinegun	Security Zombie mit MP
monster_zsec_pistol	Security Zombie mit Pistole
monster_zsec_shield	Security Zombie mit Schild
monster_zsec_shotgun	Security Zombie mit Schrotflinte

Obermotze	
monster_boss_cyberdemon	Cyberdemon
monster_boss_guardian	Guardian
monster_boss_guardian_seeker	Guardian Lichtwurm
monster_boss_sabaoth	Sabaoth
monster_boss_vagary	Vagary

Um eine Karte direkt zu starten, geben Sie in der Konsole **map** mit dem entsprechenden Kartennamen dahinter ein:

Einzelspieler-Level	
game/alphalabs1	game/delta4
game/alphalabs2	game/delta5
game/alphalabs3	game/enpro
game/alphalabs4	game/hell1
game/caverns1	game/hellhole
game/caverns2	game/mars_city1
game/comm1	game/mars_city2
game/commoutside	game/mc_underground
game/cpu	game/monorail
game/cpuboss	game/pdas
game/delta1	game/recycling1
game/delta2a	game/recycling2
game/delta2b	game/site3
game/delta3	

Mehrspieler-Karten	
game/mp/d3dm1	game/mp/d3dm4
game/mp/d3dm2	game/mp/d3dm5
game/mp/d3dm3	

Test-Level	
testmaps/test_box	testmaps/test_lotsaimps
testmaps/test_boxstack	

Bannen Sie Ihre besten Szenen dauerhaft auf die Festplatte. Um die tga-Bilder in ein Video zu verwandeln, benötigen Sie allerdings ein Zusatzprogramm. Geben Sie die Befehle mit einem Dateinamen dahinter ein. Die erneute Eingabe der ersten drei Befehle stoppt die Aufnahme.

aviGame	Nimmt direkt tga-Bilder auf
recordDemo	Spieldemo aufnehmen
aviDemo	Wandelt ein Demo in tga-Bilder um
playDemo	Spielt Demo ab
aviCmdDemo	Filmt Konsole und Optionsmenü
exitCmdDemo	Befehlsdemo beenden
playCmdDemo	Spielt Befehlsdemo ab

Half-Life 2

Um die Cheats nutzen zu können, gehen Sie ins Spielemenü von Steam, rechtsklicken auf **Half-Life 2** und wählen **Eigenschaften**. Drücken Sie die Schaltfläche **Start-Optionen**. In die Zeile schreiben Sie den Parameter **-console**. Wenn Sie nun das Spiel starten, ist das Konsolenfenster offen und bleibt während des Spielens im Hintergrund. Kehren Sie einfach per **Esc**-Taste ins Menü zurück, um die Befehle einzugeben. Mit der Eingabe **sv_cheats 1** aktivieren Sie die Cheats. Mit **give** und einem Namen aus der Liste bekommen Sie beliebige Waffen respektive benötigtes Zubehör. Als Beispiel tippen Sie **give weapon_357** ein, um den Revolver zu erhalten.

Waffenliste	
weapon_357	weapon_physcannon
weapon_ar2	weapon_pistol
weapon_bugbait	weapon_rpg
weapon_crossbow	weapon_shotgun
weapon_crowbar	weapon_smg1
weapon_frag	

Zubehör	
item_ar2_grenade	item_healthkit
item_battery	item_healthvial
item_box_buckshot	item_ml_grenade
item_box_mrounds	item_suit
item_box_srounds	

Cheat	Wirkung
buddha	Unsterblichkeit
Demoui	Abspielmenü
fov x	Sichtwinkel in x Grad
god	Unverwundbarkeit
impulse 101	Alle Waffen und Munition
impulse 82	Jeep
impulse 83	Luftkissenfahrzeug
noclip	Durch Wände gehen
notarget	Unsichtbar für Gegner
playdemo x	Demo x abspielen
record x	Demo x aufnehmen
stop	Aufnahme beenden
sv_unlockedchapters 14	Alle Levels anwählbar
Timerefresh	Kurzer Leistungscheck
cl_drawhud 0/1	Statusanzeige aus/an
cl_showfps 0/1	Bilder pro Sekunde zeigen aus/an
Mat_fullbright 0/1	Alles aufhellen aus/an
Mat_wireframe 0/1	Drahtgittermodell zeigen aus/an
R_drawviewmodel 0/1	Waffe ausblenden/zeigen

Die Sprache ändern

Falls Sie lieber mit der Originalsprache spielen möchten, gehen Sie wie folgt vor: Sie starten Steam, gehen ins Einstellungsmenü und wählen den Reiter **Sprache**. Dort sehen Sie, welche Sprachen im Angebot sind. Wählen Sie Ihren Favoriten.

Mit dem Befehl **maps *** lassen Sie sich alle Kartennamen auflisten, mit **map plus dem Kartennamen** dahinter starten Sie den gewünschten Level.

Kartenliste		
credits	d1_trainstation_02	d3_c17_01
d1_canals_01	d1_trainstation_03	d3_c17_02
d1_canals_01a	d1_trainstation_04	d3_c17_03
d1_canals_02	d1_trainstation_05	d3_c17_04
d1_canals_03	d1_trainstation_06	d3_c17_05
d1_canals_05	d2_coast_01	d3_c17_06a
d1_canals_06	d2_coast_03	d3_c17_06b
d1_canals_07	d2_coast_04	d3_c17_07
d1_canals_08	d2_coast_05	d3_c17_08
d1_canals_09	d2_coast_07	d3_c17_09
d1_canals_10	d2_coast_08	d3_c17_10a
d1_canals_11	d2_coast_09	d3_c17_10b
d1_canals_12	d2_coast_10	d3_c17_11
d1_canals_13	d2_coast_11	d3_c17_12
d1_eli_01	d2_coast_12	d3_c17_12b
d1_eli_02	d2_prison_01	d3_c17_13
d1_town_01	d2_prison_02	d3_citadel_01
d1_town_01a	d2_prison_03	d3_citadel_02
d1_town_02	d2_prison_04	d3_citadel_03
d1_town_02a	d2_prison_05	d3_citadel_04
d1_town_03	d2_prison_06	d3_citadel_05
d1_town_04	d2_prison_07	intro
d1_town_05	d2_prison_08	
d1_trainstation_01	d3_breen_01	

Max Payne 2

Zum Glück ist Max' Abenteuer von ganz anderem Kaliber als eine durchschnittliche Folge der Abend-Seierei *Tatort*. Wem das Geballer zu schwierig ist oder wer richtig die Sau rauslassen will, ergötzt sich an unseren Cheats. Um sie einzusetzen, ändern Sie bei der Verknüpfung zum Spiel unter **Verknüpfung** die Zeile **Ziel** und hängen dort an:

-developer –developerkeys

Im Spiel öffnen Sie die Konsole mit der ^-Taste und geben die Befehle ein:

Cheat	Wirkung
Clear oder clr	Alle Zeilen der Konsole löschen
Coder	Unverwundbarkeit, alle Waffen, unendlich Munition
Debuglight	Es werde Licht
Fov_45 bis Fov_90	Blickwinkel ändern (in Fünferschritten)
Getallweapons	Alle Waffen
Getberetta	Beretta mit Munition
Getbullettime	Bullet Time auffüllen
Getcoltcommando	Colt M4 mit Munition
Getdeserteagle	Desert Eagle mit Munition
Getdragunov	Dragunov mit Munition
Getgraphicsnovelpart1	Zwischensequenzen für erstes Kapitel (mit „F1" anschauen)
Getgraphicsnovelpart2	Zwischensequenzen für zweites Kapitel (mit „F1"anschauen)
Getgraphicsnovelpart3	Zwischensequenzen für drittes Kapitel (mit „F1" anschauen)
Gethealth	Volle Gesundheit
Getingram	Ingram mit Munition
Getkalashnikov	Kalashnikov mit Munition
Getmolotov	Molotowcocktails
Getmp5	MP5 mit Munition
Getpainkillers	Volle Painkiller
Getpumpshotgun	Pumpshotgun mit Munition
Getsawshotgun	Abgesägte Schrotflinte mit Munition
Getsniper	Sniper mit Munition
Getstriker	Striker mit Munition
God	Unverwundbarkeit
Help	Befehlsliste
Hidehud	Statusanzeige ausblenden
Inventory	Inventar auflisten
Jump10	Einen Sprung mit Höhe 10 machen
Jump20	Einen Sprung mit Höhe 20 machen
Jump30	Einen Sprung mit Höhe 30 machen
Mortal	Unverwundbarkeit ausschalten
Quit	Spiel beenden
Showextendedfps	Erweiterte Bildwiederholraten-Anzeige an (mit „F11" aktivieren)
Showfps	Bildwiederholraten-Anzeige an (mit „F11" aktivieren)
Showhud	Statusanzeige einblenden

Wer den steilen Zahn Mona Sax elegant entblättern will, kann ihr die Kleider per Tastendruck vom Leibe reißen. Rechtsklicken Sie auf die Verknüpfung zum Spiel und wählen Sie **Eigenschaften**. In der Registerkarte **Verknüpfung** tippen Sie ans Ende der Zeile **Ziel**:

-developerkeys

Mit den **Bild auf-/Bild ab**-Tasten schalten Sie die Charaktere durch – und voilà, Sie sehen Mona im Adamskostüm. Ferner stehen folgende Tastenkürzel zur Verfügung:

Taste	Aktion
Einfügen/Entfernen	An verschiedene Punkte im Level springen
F3	Kameramodus umschalten
F4	Benutzbare Objekte und Schalter zeigen
F7	Gegner zeigen
F8	Pfade zeigen
F11	Informationen zeigen lassen

Vorsicht: Das Spiel zickt recht gern rum und quittiert die Befehle hin und wieder mit rüden Abstürzen.

Grand Theft Auto: San Andreas

Tippen Sie einfach während des Spielens die folgenden Cheats ein. **Achtung:** Verwenden Sie diese nicht, wenn Sie eine vorzeigbare Statistik möchten. Anschließend gespeicherte Spielstände sind nämlich entsprechend markiert.

Cheat	Wirkung
aeduwnv	Keinen Hunger
aezakmi	Nie gesucht
aiwprton	Rhino
aiypwzqp	Fallschirm
ajlojyqy	Fußgänger kämpfen
amomhrer	Tankzug
asnaeb	Keine Polizeisterne
bagowpg	CJ wird angegriffen
baguvix	CJ ist kugelsicher
bekknqv	Nutten stehen auf CJ
bgluawml	Passanten attackieren CJ
bifbuzz	Gangs überall
bluesuedeshoes	Elvis lebt
bmtpwhr	Ländliche Fahrzeuge
bringiton	Sechs Fahndungssterne
btcdbcb	Fett
bubblecars	Autos fliegen bei Berührung weg
buffmeup	Muskelpaket
celebritystatus	Stretch
cikgcgx	Strandmodus
cjphonehome	Besserer Bunnyhopp
cpktnwt	Autos sprengen
crazytown	Clowns bevölkern die Stadt
cvwkxam	Unendlich Atem
cwjxuoc	Sandsturm
everyoneispoor	Nur billige Autos
everyoneisrich	Nur teure Autos
flyingfish	Boote fliegen
flyingtostunt	Kunstflugzeug
foooxft	Fußgänger bewaffnet
fourwheelfun	Quad
fullclip	Unendlich Munition
fvtmnbz	Andere Autos
ghosttown	Weniger Verkehr
goodbyecruelworld	Freitod
helloladies	Sexappeal auf Maximum
hesoyam	Gesundheit, Rüstung, $ 250k
iavenjq	Starke Schläge
iowdlac	Schwarze Autos
itsallbull	Bulldozer
jcnruad	Explosion bei Zusammenstoß
jqntdmh	Rancher
jumpjet	Hydra
kangaroo	Höher springen
kgggdkp	Vortex Hovercraft
kjkszpj	Waffen-Set 2
kvgyzqk	Dünn
llqpfbn	Rosa Autos
lxgiwyl	Waffen-Set 1
monstermash	Monstertruck
mroemzh	Alle rekrutieren
munasef	Adrenalin-Modus
naturaltalent	Fahrkönnen auf Maximum
nightprowler	Nacht
ninjatown	Katana
ofviac	Immer 21 Uhr
ohdude	Hunter
onlyhomiesallowed	Eigene Gang überall
osrblhh	Zwei Sterne weniger
ouiqdmw	Zielen beim Fahren
pdnejoh	Hotring Racer
pleasantlywarm	Schönes Wetter
professionalkiller	Alle Waffen auf Hitman-Level
professionalskit	Waffen
ripazha	Fliegende Autos
rocketman	Raketenrucksack
rocketmayhem	Alle mit Raketenwerfer rekrutieren
rzhsuew	Caddy
scottishsummer	Regen
sjmahpe	Alle rekrutieren mit AK-47
slowitdown	Langsamer spielen
speedfreak	Alle Autos mit Nitro
speeditup	Spiel beschleunigen
stateofemergency	Anarchie bricht aus
sticklikeglue	Super Straßenlage
toodamnhot	Mittagshitze
truegrime	Trashmaster
uzumymw	Waffen-Set 3
vkypqcf	Unbekannt
vpjtqwv	Hotring Racer
vrockpokey	Hotring Racer
wanrltw	Unendlich Munition
wheelsonlyplease	Karosserien verschwinden
wheresthefuneral	Leichenwagen
worshipme	Maximaler Respekt
ylteicz	Rücksichtslose Fahrer
ysohnul	Zeit verrinnt
zeiivg	Grüne Welle

Splinter Cell 3: Chaos Theory

Suchen Sie nach dem Ordner Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory\Profiles, gehen Sie in den Ordner des von Ihnen verwendeten Profils und öffnen Sie die .ini-Datei mit einem Texteditor. Schreiben Sie hinter die dort aufgeführten Tasten einfach einen der Cheats, um im Spiel die jeweilige Wirkung per Tastendruck zu erzeugen.

Beispiel: Um während des Spielens mit der Taste **9** die Unverwundbarkeit an- und auszustellen, sieht die Zeile so aus: **9=invincible**

Cheats	Wirkung
fly	Flugmodus
ghost	Flugmodus, durch Wände gehen
walk	Fliegen und Ghost abstellen
ammo	Volles Magazin
health	Heilen
invisible	Unsichtbar
invincible	Unverwundbar
summon echeloningredient.ewallmine	Haftmine
summon echeloningredient.eflashbang	Spawn flashbang
summon echeloningredient.efraggrenade	Spawn frag grenade
summon echeloningredient.esmokegrenade	Spawn smoke grenade
summon echeloningredient.estickycamera	Spawn sticky camera
summon echeloningredient.estickyshocker	Spawn sticky shocker
summon echeloningredient.eringairfoilround	Ringflächengeschoss

Quake 4

Öffnen Sie mit der Tastenkombination **Ctrl-Alt-^** die Konsole. Dort geben Sie die folgenden Mogeleien ein, wobei Sie **X** durch einen Kartennamen aus der Liste ersetzen.

Cheat	Wirkung
give all	Waffen und Munition
give ammo	Munition
give armor	Rüstung
give health	Lebensenergie
give keys	Alle Schlüssel
give weapon_dmg	Dark Matter Kanone
give weapon_lightninggun	Blitzkanone
give weapon_hyperblaster	Hyperblaster
give weapon_nailgun	Nagelgewehr
give weapon_rocketlauncher	Raketenwerfer
give weapon_railgun	Railgun
god	Unverwundbarkeit
map game/X	Karte X laden

Kartenliste		
airdefense1	hangar2	process2
airdefense2	hub1	putra
building_b	hub2	recomp
convoy1	mcc_1	storage1
convoy2	mcc_2	storage2
convoy2b	mcc_landing	tram1
core1	medlabs	tram1b
core2	network1	walker
dispersal	network2	waste
hangar1	process1	

PC ACTION HILFT!

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht im Tipps&Tricks-Teil von PC ACTION angesprochen wurde? Die Redaktion steht Ihnen nach Möglichkeit mit Rat und Tat zur Seite.

Per Eintrag im entsprechenden Genre-Forum auf www.pcaction.de.

Technische Fragen: **09001/101950***

Tipps & Tricks: **09001/101951***

Täglich von 8 bis 24 Uhr!

* Der Anruf kostet 1,86 Euro pro Minute

Ein riesiger Strider versperrt uns den weiteren Weg. Gemeinsam mit befreundeten Rebellen nehmen wir das Monster unter Beschuss.

»Geheimwaffe der französischen Armee: Baguette-Werfer.«

EXKLUSIV! HALF-LIFE 2

Jailhouse Rock



Der Knast Rock 24 wartet! Diese Mod setzt neue Maßstäbe in Sachen Spannung und Ausführung.

ROCK 24 | Ins Gefängnis will normalerweise niemand gehen. Der beliebte Protagonist aus *Half-Life 1* und *2,* Gordon Freeman tickt da wohl anders und möchte in den Bau wandern. Nämlich, um den Wissenschaftler Newell zu befreien. Das ist aber gar nicht so einfach, wie es sich anhört. Nicht umsonst trägt der Knast den Spitznamen von Alcatraz, The Rock nämlich. Das Gefängnis zu stürmen geht nicht, immerhin bewachen Unmengen an Soldaten den Bau. Was also tun? Während Sie auf einem Rebellenschiff so vor sich hin überlegen, greifen die gemeinen Aliens an und eine Explosion schleudert unseren Helden über Bord – und siehe da, er erwacht hinter schwedischen Gardinen. Geschickt, wäre da nicht jetzt das Problem, wieder fliehen zu müssen.

FLIEHT, IHR NARREN!

Es liegt an Ihnen, Ihrem Alter Ego Gordon Freeman zur Flucht zu verhelfen und nebenbei die anderen Knastbrüder, allen voran natürlich Herrn Newell, zu befreien. Keine leichte Aufgabe. Aber als alter Ego-Shooter-Hase haben Sie es natürlich drauf und ballern sich alsbald durch die Gänge des Gefängnisses. Schnell merken Sie der Modifikation an, dass sie zwei Profis entwickelt haben. Henley Bailey und Richard Acherki arbeiten beim Spielehersteller Eidos Interactive. Entsprechend erwartet Sie ein spannendes Leveldesign – wenn Sie sich etwa zu den oberen Stockwerken durchkämpfen, enge Treppen steigen und hinter jeder Ecke ein Combine lauern könnte. Das spannende Abenteuer haben Sie in knapp zwei Stunden geschafft. Zu kurz, finden Sie? Wir auch. Dafür erleben Sie eine beeindruckende Zeit, denn viele Ereignisse bleiben Ihnen mit Sicherheit dauerhaft in Erinnerung. Die beiden Entwickler haben auch keine Mühen gescheut und nicht nur neue Texturen, sondern auch eigene Sprachaufnahmen sowie selbst komponierte Musik eingebaut. Ach ja, einer Frau helfen Sie im Verlauf der Geschichte auch. Wie, das verraten wir Ihnen nicht. Zerdeppern Sie am Ende von *Rock 24* die Kisten in den Containern, erwartet Sie eine Überraschung, die die Entwickler extra für PC ACTION eingebaut haben.

Andreas Bertits

Info: http://developer.valvesoftware.com/wiki/Rock_24

Half-Life 2: Rock 24

MODUS:	Einzelspieler
VORAUSSETZUNG:	Half-Life 2
GRÖSSE IN MEGABYTE:	206
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	HERAUSRAGEND



»Der Müllmann war heute schlecht drauf.«

An der Seite eines befreiten Häftlings beschießen wir die Combine in einer Gefängnishalle.



In den Lüftungsschächten des Gefängnisses stoßen wir auf diesen üblen Zombie.

»Schnell, dreh den Ofen höher, Gretel! Sie will wieder rauskriechen!«



Während ein Watchman im Hintergrund mit seinem Schwert einen Defiler erledigt, greift der Stalker (vorne rechts) mit seinen großen Messern an.



Ein Watchman greift in den Straßen einer dunklen Stadt einen Warlock an.



In einer Kirche erledigte ein Defiler einen Watchman und berät sich nun mit seinem Teamkollegen.

EXKLUSIV! HALF-LIFE 2

Das macht dich rattig!

Fiese Ratten wollen Ihnen das Gold stehlen. Greifen Sie zu den Waffen und halten Sie die Nager auf!

GUTTER RUNNERS | So, du blöde Ratte, jetzt mache ich dich fertig! Was sich wie eine fiese Beleidigung anhört, beschreibt in der *Half-Life 2*-Modifikation *Gutter Runners* den Alltag. Denn hier treten Rattenmenschen gegen Homo sapiens an. Klingt lustig? Wir verraten Ihnen schon jetzt, dass wir beim Testen dieser Mod so viel Spaß hatten, wie uns selbst Vollpreistitel selten Laune machen.

KOMM INS MITTELALTER

Das Szenario hat es ordentlich in sich. In einer mittelalterlichen Welt treffen Schwert und Technik, Menschen und Rattenmenschen aufeinander. Ballern können Sie beispielsweise mit einer Armbrust. Schusswaffen mit Schießpulver gibt es allerdings auch. Diese machen natürlich mehr Schaden und brauchen wesentlich länger, um nachzuladen. Dies führt oft zu prekären Situationen, fördert aber auch das taktische Element.

KARTENSPIEL

Den Wermutstropfen stellt die Zahl der Karten dar. Lediglich auf drei Maps treten Ratten gegen Menschen an. Etwas dürftig, aber dafür hat sich das Team mit der Gestaltung der Gebiete Mühe gegeben. Auch hinter den beiden Spielmodi versteckt sich mehr, als man vielleicht annimmt. Im Team-Deathmatch kloppen Sie sich wie gewohnt mit der gegnerischen Mannschaft. Interessanter ist der Treasurehunt-Modus, bei dem Sie Gold und Wertgegenstände sammeln. Dazu suchen beide Teams in sämtlichen Winkeln nach allem, was glänzt. Schließlich transportieren Sie die Beute in die eigene Schatzkiste. Aber aufgepasst! Die gegnerische Mannschaft klaut auch aus der Truhe, was zu einigen Katz-und-Maus-Spielen führt. Dadurch läuft *Gutter Runners* nicht immer nur darauf hinaus, die Gegner zu erledigen – wobei das natürlich trotzdem einen großen Reiz des Spiels ausmacht.

Andreas Bertits

Info: http://gr.hl2files.com

Half-Life 2: Gutter Runners

MODUS:	Mehrspieler
VORAUSSETZUNG:	Half-Life 2/Steam
GRÖSSE IN MEGABYTE:	127
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	HERAUSRAGEND



Inhalt

»Nach der Hypothalamus-OP war Pac-Man nicht mehr derselbe.«

In dem Geisterschiff nehmen wir mit einem Sentry-Bot (links) die um die Ecke fliegenden Caco-Dämonen unter Beschuss.

DOOM 3

Höllen-Tor des Monats



Wieder einmal liegt es an Ihnen, die Pforte zur Hölle zu schließen. Dieses Mal an Bord eines Geisterschiffs.

HELLGATE | In einer fernen Zukunft ist im Weltall die Kacke am Dampfen. Ein Raumschiff ist aufgetaucht, von der Besatzung fehlt jede Spur. Allein der Eingang zum Raumkreuzer verbreitet Angst und Schrecken. Tief im Inneren schlummert ein Tor zur Hölle und rotzt unentwegt monströse Kreaturen aus. Sie ahnen es sicher: Sie befinden sich mitten in einer makellosen *Doom 3*-Modifikation, die uns unsere Freunde von doom3maps.org zur Verfügung gestellt haben. Begleitet von aufmunternden Sprüchen der Marine-Kollegen machen Sie sich auf in das Geisterschiff. Erste feindselige Begegnungen mit Imps und Zombies lassen nicht lange auf sich warten. Das reicht Ihnen gerade mal zum Warmwerden? Keine Sorge, die Sache mausert sich im Laufe der dreistündigen Story zu einem richtigen Actionkracher.

MONSTRÖS

Unterwegs begegnet Ihnen so ziemlich alles, was *Doom 3* monstermäßig auf dem Kasten hat. Auch am Waffenarsenal hat Entwickler Sebastian „Tombery" Peters nicht gespart. Maschinengewehr, Soulcube und Big Fucking Gun sind selbstverständlich. Etwas außergewöhnlich ist hingegen die Begleitung schießwütiger Sentry-Bots, auf die Sie in anderen Modifikationen meist verzichten. Diese Roboter dienen Ihnen nicht als Sklaven, sondern als Leibwächter und Reiseführer. Und das ist – trotz des überwiegend linearen Spielablaufs – stellenweise sehr nützlich. Ganz im Gegensatz zum lausigen Praktikantenhaufen in der PC ACTION-Redaktion. Haben Sie alles richtig gemacht, treffen Sie am Ende auf einen furchteinflößenden und ekligen Cyberdemon, der das Höllentor bewacht. Dieser Oberboss verlangt noch mal alles von Ihnen ab. Sie wissen schon: Dämonen umhauen, Tür schließen, Welt retten. Kein Problem, oder? Jürgen Krauß

Info: www.doom3maps.org

Doom 3: Hellgate	
MODUS:	Einzelspieler
VORAUSSETZUNG:	Doom 3 v.1.3
GRÖSSE IN MEGABYTE:	65,3
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	HERAUSRAGEND


Diese Vagary fällt unseren Kugeln in einem lavadurchflossenen Raum zum Opfer.

»Frau: abgenippelt.«


Der Cyberdemon hat es in sich. Dieser Boss-Gegner kann nur mit dem Soulcube verletzt werden.

»Die neuen Folgen des *Bullen von Tölz* boten endlich mehr Action.«

»„Ich glaube, der Himbeer-Geist ist ungenießbar." „Wieso?" „Er guckt so grimmig."«

Der Kampf gegen den untoten König Ardan stellt eine echte Herausforderung dar.

»Die Bullen sind hässlich.«

Im Labyrinth begegnen Sie diesem unfreundlichen Minotaurus.

»Bei der Londoner Fashion Week dürfen Models noch ganz sie selbst sein.«

In der Halle von König Ardan sind diese gigantischen Skelette festgekettet.

EXKLUSIV! THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION

Ganz schön geistreich

Um einen untoten König noch kälter zu stellen, benötigen Sie viel Grips. Denn ein Labyrinth wartet.

BLOOD & MUD 1-3 | *Blood & Mud* unterzieht die Fantasystadt Bravil einer Komplettrenovierung. Nach der Installation finden Sie das Örtchen verdreckt und heruntergekommen vor, leichte Mädchen scharwenzeln um Sie herum, überall lauern schräge Typen – ganz wie in unserem Verlagsgebäude. Aufmerksame Helden wittern schnell die bevorstehenden Abenteuer: Prinzessinnen aus Drachenhorten befreien, Lex Luther an der Zerstörung des Planeten hindern und den Joker aus Gotham City verbannen. Nein, das wäre jetzt zu viel des Guten. Diese Heldentaten überlassen wir lieber echten Hollywood-Heroen. Für Sie bleibt aber im ersten *Blood & Mud*-Teil *Bravil Scum* die Suche nach der Klinge der Göttin. Und diese Aufgabe ist nichts für geistige Schattenparker.

KULT? VERDÄCHTIG!

Die Fortsetzung *Bloodscripts* kostet zwar auch Hirnschmalz, bietet aber etwas mehr Action. Diesmal ziehen Sie los, um den geheimen Kult der Mephalisten zu vernichten. Sie treiben die verschollenen Blutschriften auf und schicken die Sektenbrüder schließlich fachgerecht ins Nirwana.

HEUTE EIN KÖNIG ...

Doch der Spuk geht weiter. Im dritten und finalen Abschnitt *Trial* belehrt Sie der ominöse Kaufmann MaSydJun, dass Ihre bisherigen Bemühungen nur Teil einer Prüfung waren – die eigentliche Mission stünde erst noch bevor. Tolle Wurst! Diesmal sollen Sie König Ardan über den Jordan schicken. Der Alte segnete zwar längst das Zeitliche, spukt aber noch immer in den Köpfen der Bevölkerung. Nach der erfolgreich absolvierten Mission nennen Sie ein schnuckeliges Schlösschen Ihr Eigen. So richtig mit Zugbrücke, Waffenkammer, Speisesaal und Bediensteten – vom willigen Burgfräulein bis zur Wache. Also: sofort spielen! Jürgen Krauß

Info: **www.bloodandmud.de.vu**



The Elder Scrolls 4: Oblivion - Blood & Mud 1-3

MODUS:	Einzelspieler
VORAUSSETZUNG:	The Elder Scrolls 4: Oblivion
GRÖSSE IN MEGABYTE:	203
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	HERAUSRAGEND



Bei der Suche nach verschollenen Schmökern treffen Sie kampfeslustige Mephalisten.

»Hardcore-Diät: Kalorien verbrennen.«



Der mysteriöse Händler MaSydJun ist der Ausgangspunkt des spannenden Auftrags.

»Jetzt für PSP: Theken 5.«


Als neue Waffe ist das CW1 Scharfschützengewehr mit von der Partie.

»Die Kaviar-Party war ein voller Erfolg.«

In den schnellen Gefechten verlieren Sie leicht die Orientierung und schießen auch mal versehentlich auf Ihre Teamkameraden.

F.E.A.R. (COMBAT)

Angriff der Klo-Krieger

Juchhe! Dank des Kooperationsmodus' für *F.E.A.R.* tanzen Sie mit neuen Waffen im Duett über die Karten.

COOP WARFARE | Nicht nur Eigentümer der *F.E.A.R.*-Verkaufsversion dürfen sich über diese kooperative Modifikation freuen, auch Nutzer des kostenlosen Mehrspielerteils *F.E.A.R. Combat* kommen in den Genuss der gemeinschaftlichen Ballerorgie. Modifizierte Einzelspieler-Karten und eigens kreierte Szenarien dienen als Schauplätze. Dazu gibt es frische Texturen, ein neues Spielermodell, zusätzliche Insignien und zwei brandneue Schießeisen. Jürgen Krauß

Info: www.coop-warfare.net.ms

F.E.A.R. (Combat): Coop Warfare	
MODUS:	Mehrspieler
VORAUSSETZUNG:	F.E.A.R. (Combat), Patch 1.07
GRÖSSE IN MEGABYTE:	70
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	SEHR GUT

FAR CRY

Fahr zur grünen Hölle!

Rennen Sie über ein tropisches Eiland, um den Feinden zu entkommen, und mähen Sie dabei alles nieder.

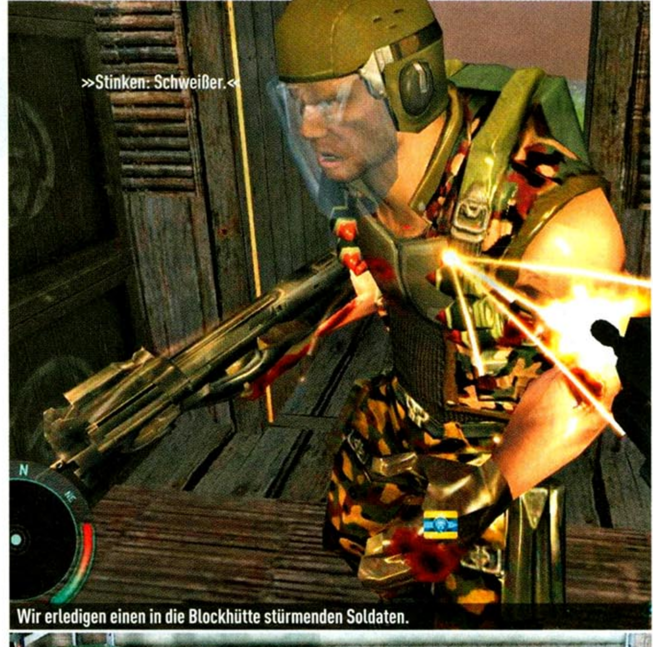
MISCHIEF IN PARADISE | Was gibt es Schöneres? Sie streifen über eine idyllische Südseeinsel, entlang an endlosen Sandstränden, vorbei an kokosnussbehängten Palmen und dichtem Buschwerk. Richtig, Sie befinden sich in einer *Far Cry*-Modifikation – einer recht ansehnlichen noch dazu. Aber wie der Titel schon besagt (für Englisch-Unkundige: Mischief in Paradise = Störung im Paradies), streichen Sie die Erholung, irgendetwas stimmt hier nämlich nicht. Die Missionsbeschreibung ist einfach: Durchforsten Sie die Insel von Süden nach Norden und beseitigen Sie jegliche Auffälligkeiten. Damit sind weder Akne noch X-Beine gemeint, sondern die Überbleibsel von Kriegers Weltuntergangsunternehmen – Sie wissen schon, der Bösewicht aus dem Hauptspiel.

REIF FÜR DIE INSEL

Per Texteinblendungen scheucht Sie ein unbekannter Auftraggeber quer über das Eiland und mitten durch zahlreiche Kugelhagel. Das ist nicht ohne, immerhin betreten Sie das Südseeidyll anfangs unbewaffnet. Im Lauf Ihrer Mission sprengen Sie unterirdische Anlagen, Schiffe und Generatoren, Sie springen per Jeep auf einen Lastkahn und blasen in bester *Rambo*-Manier einen ganzen Haufen von Kriegers Schergen das Licht aus. Die fehlende freie Speicherfunktion von *Far Cry* fällt dank fair gesetzter automatischer Speicherpunkte nicht weiter auf. Was Ihnen aber sicher ins Auge sticht, ist die zusätzlich erhältliche deutsche Übersetzung. Mit der werden Sie nicht geholfen, sondern eher ins Grübeln gebracht. „NEUES ZIEL: BEHALTEN Sie DIE NERV AGENTEN FORMEL" oder „AUSSEHEN, WIE SIE AUF VERKAUF DIES PLANETEN" flimmert da über den Bildschirm. Bleiben Sie also lieber beim englischen Original der Modifikation, es sei denn, Sie wollen etwas zum Lachen haben. Wenn Sie immer schön brav Ihren Radarschirm im Auge behalten, ist das Vorankommen recht einfach. Für alle geistigen Tiefflieger hat der Macher unter http://homepage.ntlworld.com/michael.tapp2/farcry/Mischiefsg.html eine Hilfestellung ins Netz gepackt, die zumindest beim englischsprachigen Publikum jegliche Unklarheiten beiseite räumt. Jürgen Krauß

Info: www.michaelkosmatka.com

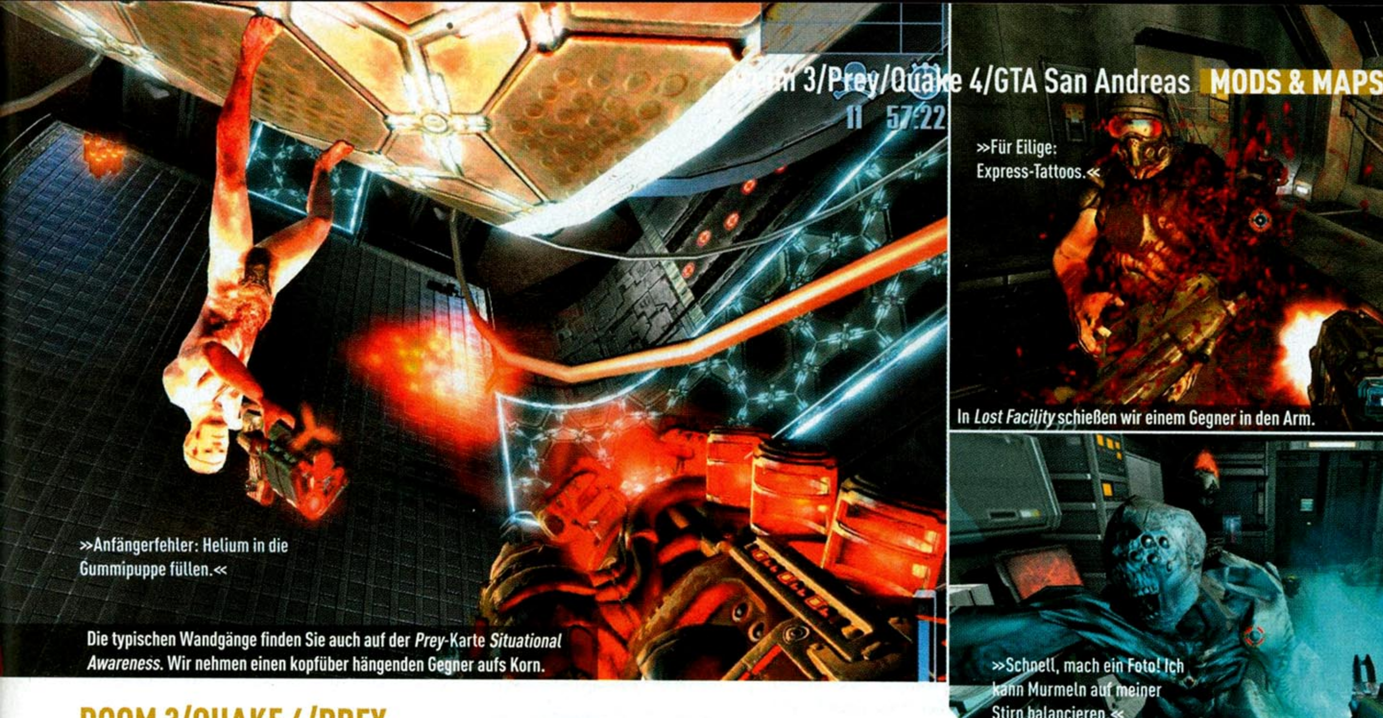
Far Cry: Mischief in Paradise	
MODUS:	Einzelspieler
VORAUSSETZUNG:	Far Cry v.1.4
GRÖSSE IN MEGABYTE:	35,1
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	GUT


»Stinken: Schweißer.«

Wir erledigen einen in die Blockhütte stürmenden Soldaten.


»In England beliebt: Labour Party.«

Bevor wir das Labor in die Luft jagen, müssen wir an den verärgerten Wissenschaftlern vorbei.



»Anfängerfehler: Helium in die Gummipuppe füllen.«

Die typischen Wandgänge finden Sie auch auf der *Prey*-Karte *Situational Awareness*. Wir nehmen einen kopfüber hängenden Gegner aufs Korn.

»Für Eilige: Express-Tattoos.«

In *Lost Facility* schießen wir einem Gegner in den Arm.

»Schnell, mach ein Foto! Ich kann Murmeln auf meiner Stirn balancieren.«

Auf der Einzelspielerkarte *UAC Franchise 666* will uns ein Imp ans Leder.

DOOM 3/QUAKE 4/PREY

Kopfüber ins Vergnügen!

Ein superbes Kartenpaket für *Doom 3* und *Quake 4* sind Sie von uns ja gewohnt. Diesmal gibt's sogar noch Futter für *Prey*. Applaus!

MAP-PACK | Immer wieder ein Genuss, was unsere Kollegen von doom3maps.org Ihnen da monatlich servieren. Für diese Ausgabe schafften die Jungs drei fantastische *Doom 3*-Einzelspielerkarten ran: *UAC: Lost Facility* wertet Ihren Shooter gleich um drei Levelabschnitte auf, *UAC Franchise 666* liefert Ihnen ebenfalls mehrere spannende Spielepisoden und *E1M1_Redone* ist die gelungene Wiederaufbereitung eines Geheimlevels aus der Modifikation *In Hell*. Erstmalig brezeln wir diesmal auch Ihre *Prey*-Installation auf. Auf unserem Silberling schlummert die spaßige Multiprey-Karte *Situational Awareness*. Das Corpus Delicti ist eine Deathmatch-Spielwiese für bis zu acht Spieler, die jenseits von Newtons Hirngespinsten kreuz und quer durch den dreidimensionalen Raum sausen. Zu guter Letzt haut Ihnen der *Rotoscope Shader* eine astreine Comic-Version Ihrer drei Lieblingsshooter auf die Glubscher. Das sieht geil aus und ist auf jeden Fall billiger als drei Blättchen LSD. Jürgen Krauß

Info: www.doom3maps.org

Doom 3/Quake 4/Prey: Map-Pack

MODUS:	Enzelspieler/Mehrspieler
VORAUSSETZUNG:	Doom 3, Quake 4, Prey
GRÖSSE IN MEGABYTE:	106
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	SEHR GUT



»Auch im Libanon beliebt: Malen nach Zahlen.«

Mit dem *Rotoscope Shader* spielen Sie *Quake 4* in einem neuen Grafikstil.



»Erste Hilfe bei Schocks: Beine hoch legen.«

Mit der Hot Coffee-Mod beglücken Sie zahlreiche Damen in der Stadt in einem Minispiel.

»Reicher Bruder von 50 Cent: 80 Cent.«

Mit zwei Waffen gleichzeitig kämpfen Sie, wenn Sie Double Wielded Weapons installiert haben.

GTA SAN ANDREAS

Tiefer eindringen

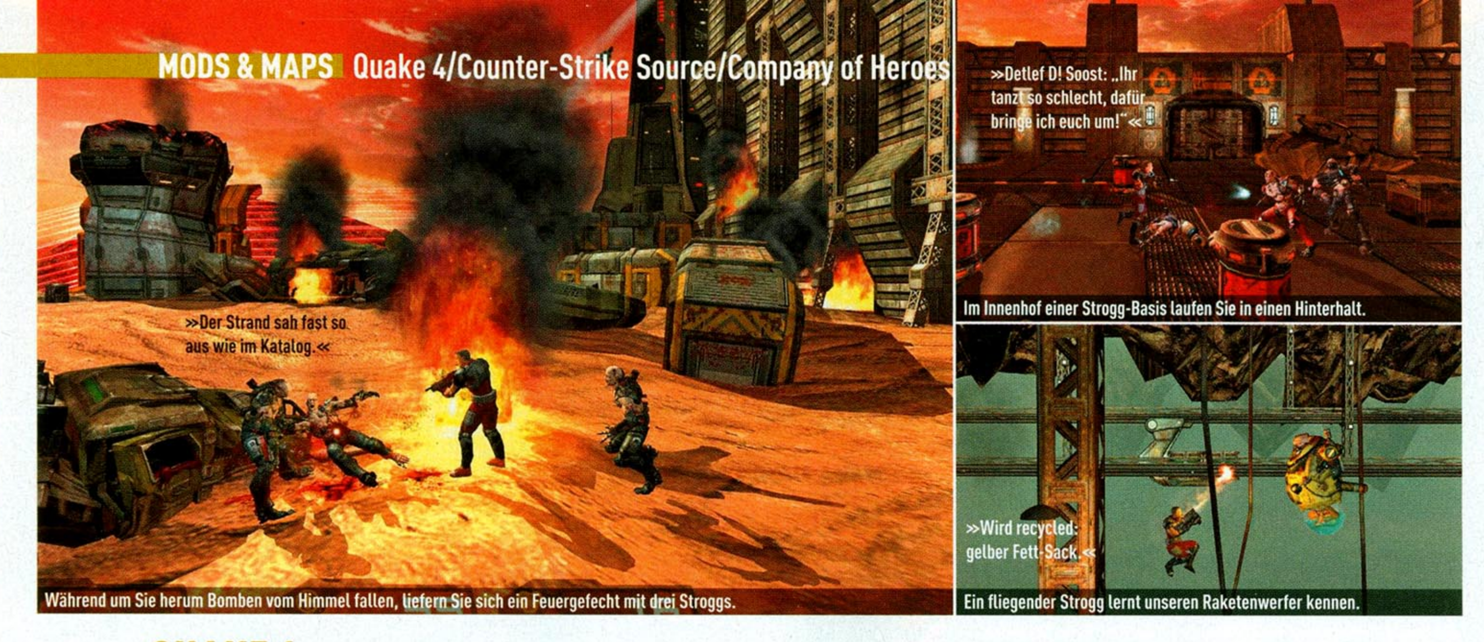
Mit GTA: SAN ANDREAS-Mods entdecken Sie neue Seiten an dem Gangster-Epos. Von vorne und hinten!

MOD-PACK | Der Action-Kracher *Grand Theft Auto: San Andreas* war kaum draußen, da sprossen schon erste Mods aus dem Nichts wie die erste Erektion von Tarzan, als Jane ihm ihre Höhle zeigte. Ähnliche Gedanken hegte wohl auch Patrick Wildenborg, als der den *Hot Coffee 2*-Mod entwickelte. Im Gegensatz zum Spiel bekommen Sie hier wirklich nackte Tatsachen zu sehen und lassen in verschiedenen Stellungen rhythmisch die Hüfte kreisen. Jugendfreundlicher fallen da die Mods von Daniel Beckham aus. *Bluesky* verändert die Ausleuchtung der Stadt. Um im Gelände so schnell zu fahren wie auf der Straße, installieren Sie *Enhance Tire Traction*. Mit *Double Wielded Weapons* halten Sie in jeder Hand eine Wumme. In *Gang War* liefern sich alle Straßengangs Schlachten. N*o Cash for Clothes* von Vinciguerra Davide versorgt Sie mit kostenlosen Klamotten. Durch den Sanga-Mod von Luke Mcildoon starten Sie sofort mit höherer Treffgenauigkeit. Marc Brehme

Info: www.gta.de

GTA: San Andreas: Mod-Pack

MODUS:	Einzelspieler
VORAUSSETZUNG:	GTA San Andreas
GRÖSSE IN MEGABYTE:	3,86
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	GUT



Während um Sie herum Bomben vom Himmel fallen, liefern Sie sich ein Feuergefecht mit drei Stroggs.

Im Innenhof einer Strogg-Basis laufen Sie in einen Hinterhalt.

Ein fliegender Strogg lernt unseren Raketenwerfer kennen.

QUAKE 4

Hier kommt der Flachmann



Wie in einem 2D-Shooter ballern Sie sich durch die Strogg-verseuchten Levels.

HARDQORE | Die richtige Einschätzung von Dimensionen ist oft ein gewaltiges Problem. Fragen Sie mal eine Frau, die gerade beim Einparken ist! Doch auch wir Herren der Schöpfung haben es gern überschaubar. Schließlich reichen doch zwei Dimensionen völlig aus, um einen astreinen Action-Shooter zu produzieren, oder? Jeder der – ebenso wie wir – mit Arcade-Spielautomaten aufgewachsen ist, stimmt uns sicher zu. Bei der *Quake 4*-Modifikation *Hardqore* machen Sie sich am besten selbst ein Bild davon. Das Teil entfernt nämlich die dritte Dimension aus ids Ego-Shooter und zwingt Sie, das komplette Spielgeschehen aus der Seitenansicht zu verfolgen. Dabei streichen Sie Begriffe wie Munition, Rätsel und Orientierung getrost aus Ihrem Wortschatz. Was wenig spannend klingt, ist technisch einwandfrei umgesetzt und lässt Erinnerungen an gute alte Zeiten aufkommen.

DAS ENDE IST NAH

Die Hintergrundgeschichte ist schnell erzählt. Die Menschheit holt zum entscheidenden Schlag gegen die durch das Hauptspiel geschwächten Strogg aus. Sie entwickeln einen Teleporter und beamen sich direkt in wichtige außerirdische Basen. Netter Seitenhieb: Bei Teleportationsexperimenten durch die UAC taucht plötzlich John „The Reaper" Grimm aus *Doom 3* auf und behauptet, eben aus der Hölle zu kommen. Die Beta-Version auf unserem Silberling enthält sechs Karten. Für die finale Ausgabe steht noch einiges aus: steuerbare Panzer und Motorräder, riesige Bossgegner, volle Joystick-Unterstützung, ein kooperativer Mehrspieler-Modus und – egal ob Mann es braucht oder nicht – vollbusige, weibliche Spielfiguren. Reinrassige Action und reichlich Zerstörung sorgen für Suchtpotenzial. Jürgen Krauß

Info: http://hardqore.planetquake.gamespy.com

Quake 4: Hardqore

MODUS:	Einzelspieler
VORAUSSETZUNG:	Quake 4 v. 1.3
GRÖSSE IN MEGABYTE:	126
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	HERAUSRAGEND

COUNTER-STRIKE SOURCE

Auf Wandaschaft

Mit dieser wunderschönen Karte für *Counter-Strike Source* erleben Sie groß angelegte Kämpfe.

DE_WANDA | Der deutsche Mapper Soenke C. „warbeast" Seidel hat was ganz Schniekes für Sie gebastelt. Bei *de_wanda* handelt es sich um eine bombige *Counter-Strike Source*-Karte, die komplett aus selbst gestricktem Material besteht und es wirklich in sich hat. Im dem rund 70 Megabyte großen Paket finden Sie schaurig-schöne Alien-Statuen und eine gewaltige HDR-Karte vom Allerfeinsten (siehe Bild). Andreas Bertits

Info: www.hq-coh.com



Counter-Strike Source: de_wanda

MODUS:	Mehrspieler
VORAUSSETZUNG:	Counter-Strike Source, Steam
GRÖSSE IN MEGABYTE:	70
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	SEHR GUT

COMPANY OF HEROES

Balance-Akt

Unser Mod-Pack verändert einige Eigenschaften der Soldaten, um ein neues Spielgefühl zu erschaffen.

MOD-PACK | Die *Camomod* unterzieht in THQs Strategieepos einige Einheiten einer Schönheitskur, während die *Panzermod* zusätzlich die Kosten für einige Truppen modifiziert. *Enhanced Combat* (siehe Bild) fügt neue Truppen hinzu und ändert einige Werte bereits vorhandener Einheiten. Echte Strategen sollten sich diese Mods nicht entgehen lassen, denn damit erleben Sie *Company of Heroes* völlig neu. Andreas Bertits

Info: www.hq-coh.com



Company of Heroes-Mods

MODUS:	Einzelspieler/Mehrspieler
VORAUSSETZUNG:	Company of Heroes
GRÖSSE IN MEGABYTE:	42,3
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	SEHR GUT

DHDR: DIE SCHLACHT UM MITTELERDE 2

Rom, antik

In *Rise of Rome 2: The Gods of War* schlagen Sie gigantische Schlachten in der Antike.

RISE OF ROME 2 | Warum *Herr der Ringe*-Fans ihr Strategie-Epos per Modifikation ins frühzeitliche Rom schicken, mag einem echten Action-Spieler rätselhaft erscheinen. Fakt ist, dass *Rise of Rome* für *SuM* durchschlagenden Erfolg hatte. Die Fortsetzung mit dem klangvollen Untertitel *The Gods of War* setzt voll auf die Möglichkeiten von *SuM 2*. Keine Angst, *Rise of Rome 2* ist kein einfacher Klon des Vorgängers, die Entwickler haben jedweden Inhalt komplett neu gestaltet. Andreas Bertits

Info: http://rome.atomicwienerdog.com

DHDR: Die Schlacht um Mittelerde 2 - Rise of Rome 2

MODUS:	Mehrspieler
VORAUSSETZUNG:	DHDR: SuM 2
GRÖSSE IN MEGABYTE:	21,9
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	SEHR GUT



Auf dem Schlachtfeld vor einer Stadt treffen die gewaltigen Armeen aufeinander.



Unser amerikanisches A-10A Thunderbolt II Flugzeug bombardiert zwei russische Panzer.

COMMAND & CONQUER: GENERÄLE

Hits aus den Achtzigern

***Cold War Crisis* wärmt den Kalten Krieg wieder auf. Panzer und Flugzeuge aus den Achtzigerjahren erobern nicht nur Ihren PC.**

COMMAND & CONQUER: GENERÄLE | In der Endphase des Kalten Krieges (1980-1989) legen sich die drei Fraktionen Russen, Amerikaner und Europäische Allianz erneut miteinander an. Aber von wegen Kalter Krieg! In *Cold War Crisis* geht es in heißen Schlachten zur Sache. Sie hauen sich mit realitätsnah modellierten Waffen und Kriegsgerät der Achzigerjahre gegenseitig auf die Glocken. Es rumpeln zeitgemäße Panzer wie der T72 A oder M2 Bradley durch die Level. Die Amerikaner heben mit F-15 Kampfjets und die UdSSR-Veteranen mit MIGs ab. Mit dieser Mod lassen Sie den Klassiker *Command & Conquer: Generäle* noch einmal aufleben, bevor *Tiberium Wars* erscheint. Marc Brehme

Info: www.cold-war-crisis.de

Command & Conquer: Generäle - Cold War Crisis

MODUS:	Mehrspieler
VORAUSSETZUNG:	C&C Generäle
GRÖSSE IN MEGABYTE:	173
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	SEHR GUT

BATTLEFIELD 2

Gute Besserung

Pimpen Sie das Schlachtfeld! Mit dieser Modifikation erkennen Sie Ihr *Battlefield 2* nicht wieder.

ALLIED INTEND | Wir lieben umfangreiche Verschönerungsoperationen! Im echten wie auch im virtuellen Leben. Die Modifikation ist zwar erst in Version 0.2 verfügbar, trotzdem liest sich die Liste an Änderungen und neuen Inhalten bereits länger als der Supermarkt-Einkaufszettel von Reiner Calmund. Als eifrigen Soldaten erwarten Sie neun neue und zehn überarbeitete Karten, vier frische Fluggeräte, elf aktuelle Wummen und Ausrüstungsgegenstände, Wurfmesser, Ferngläser, tragbare Mörser, C4-Sprengstoff mit Zeitzünder, grundüberholte Helis und Panzer sowie jede Menge großer und kleiner Verbesserungen. Auch spielerisch unwichtige Änderungen wie etwa Radios für die Jeeps fanden den Weg aufs Schlachtfeld. Anders als bei den meisten *Battlefield 2*-Mods wählen Sie in *Allied Intend* zwischen Einzelspieler-, Mehrspieler- oder Kooperations-Modus. Die aufpolierten Computergegner finden sich auf jeder der 19 mitgelieferten Karten zurecht. Optische Sperenzchen wie aufgefrischte Uniformen und Fahrzeugbemalungen in Wald und Wüste sowie runderneuerte Vehikel-HUDs geben der ganzen Chose den letzten Schliff. Edel! Jürgen Krauß

Info: www.alliedintent.com

Battlefield 2: Allied Intent

MODUS:	Mehrspieler
VORAUSSETZUNG:	Battlefield 2
GRÖSSE IN MEGABYTE:	673
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	SEHR GUT



Auch mit *Allied Intend* toben heftige Panzerschlachten, wie Sie auf diesem Bild sehen.

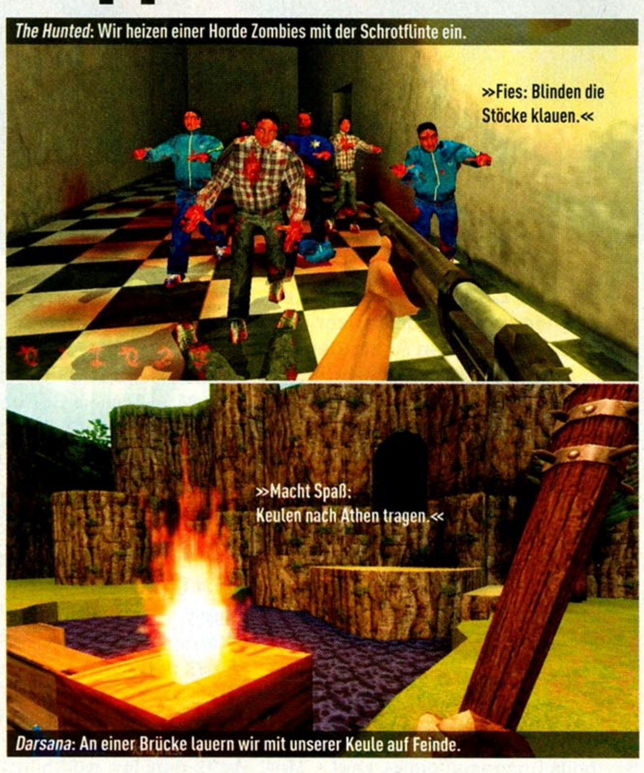
»Fies: Sekundenkleber aufs Fernglas schmieren.«

Selbst die aktuellen, praktischen Ferngläser helfen dem Soldaten in dieser Situation nicht.

VOLLVERSIONEN AUF DER DVD

THE HUNTED/DARSANA

Doppel-Mord ist Ihr Hobby



The Hunted: Wir heizen einer Horde Zombies mit der Schrotflinte ein.

Darsana: An einer Brücke lauern wir mit unserer Keule auf Feinde.

In *The Hunted* bekommen Sie es mit einer Zombie-Lawine zu tun, in *Darsana* treten Ritter gegen Untote an.

GRATISSPIEL | Sie kennen das aus Zombie-Filmen. Eines Tages wacht der Held auf und alles um ihn herum ist zerstört. Überall lauern faulende Untote, die nur eines wollen: sein Gehirn fressen. Sowohl in *The Hunted: Chronicle 1* als auch in der Fortsetzung *The Hunted: Chronicle 2* erwachen Sie in einem zombieverseuchten Haus. Zunächst stehen Sie ohne Waffen da. Nicht besonders hilfreich, wenn wandelnde Leichnen nur eines im Sinn haben – einen auf Armin M. zu machen und Sie zu verspeisen. Also wandern Sie vorsichtig durch die schaurigen Gänge, immer darauf bedacht, keine Toten zu wecken und so schnell wie möglich an eine Waffe zu kommen. Die Zombies schlurfen nämlich nicht langsam umher, sondern geben schonmal ordentlich Gas und jagen Sie kreuz und quer durch die verzwickten Levels. Grafisch reißt *The Hunted* keine Bäume aus, doch bei der Atmosphäre hat Entwickler Chris Page Hervorragendes geleistet. Das hat er übrigens auch mit seinem zweiten Spiel *Darsana*. In diesem Mehrspieler-Actionspiel treten Ritter gegen Untote an. Die Mehrspieler-Duelle machen dank des ausgeklügelten Leveldesigns im Team großen Spaß. Gepflegten Kämpfen steht also bei beiden Titeln nichts im Weg. Andreas Bertits

Info: http://thehunted.ru1337.com
www.darsana-game.com

The Hunted/Darsana	
MODUS:	Einzelspieler/Mehrspieler
VORAUSSETZUNG:	200 MHz, 64 MByte RAM
GRÖSSE IN MEGABYTE:	111
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	GUT

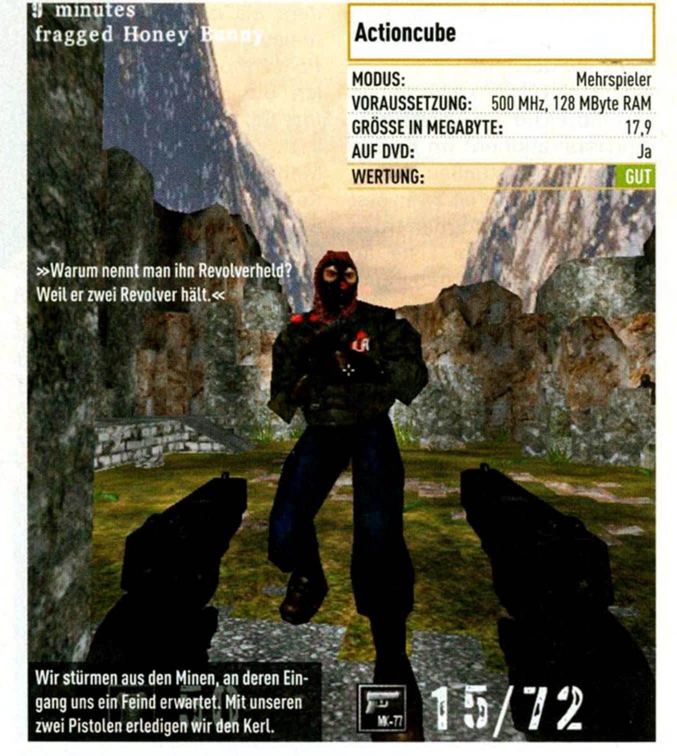
ACTIONCUBE

Der Tod ist hier umsonst

Messen Sie sich kostenlos mit anderen Mitspielern im Mehrspieler-Shooter Actioncube.

GRATISSPIEL | Sie kennen und lieben *Counter-Strike, Unreal-Tournament 2004* und den Mehrspieler-Modus von *Quake 4*, möchten noch mehr davon, sind aber ein armer Schlucker? Dann haben wir eine Alternative für Sie. In *Actioncube* schlüpfen Sie entweder in die Rolle der Cubers Liberations Army oder der verfeindeten Rabid Viper Special Forces und liefern sich erbitterte Kämpfe auf fünf abwechslungsreichen Karten, etwa einer verlassenen Mine und einem Wüstenszenario. Diese bieten genügend Raum für Verstecke, Hinterhalte oder offene Gefechte. Im nahe liegenden Mehrspieler-Modus oder alleine gegen bis zu 31 mehr oder weniger intelligente Computergegner ziehen Sie im Deathmatch oder Team-Deathmatch in den Kampf. *Actioncube* nutzt die aus den Ego-Shootern *Cube* und *Sauerbraten* bekannte Cube-Engine. Grafikeffekte, bei denen Ihnen die Augen aus den Höhlen quillen, sollten Sie also nicht erwarten. Dennoch macht die Optik einen passablen Eindruck. Vorteil: Auch auf älteren Rechnern läuft der Titel von Rabid Viper Productions flüssig. Das Waffenarsenal beschränkt sich zwar auf Maschinengewehr, Schrotflinte, Scharfschützengewehr, Pistole und Messer, aber auch damit lässt sich Schaden anrichten. Die Entwickler beschreiben das Actionspiel als „teamorientierten Mehrspieler-Spaß", was wie die Faust aufs Auge passt, denn ohne Teamwork geht nichts. Das schnelle und taktische Geschehen lädt immer wieder zu einer neuen Partie ein. Probieren Sie es doch einfach selbst aus! Das Spiel finden Sie auf der DVD dieses Sonderhefts. Andreas Bertits

Info: http://action.cubers.net



Wir stürmen aus den Minen, an deren Eingang uns ein Feind erwartet. Mit unseren zwei Pistolen erledigen wir den Kerl.

Actioncube	
MODUS:	Mehrspieler
VORAUSSETZUNG:	500 MHz, 128 MByte RAM
GRÖSSE IN MEGABYTE:	17,9
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	GUT



In den schnellen Mehrspieler-Gefechten bleibt wenig Zeit, um sich an der comicmäßigen Optik zu erfreuen.

Im Team-Deatchmatch gilt es, Leute aus dem feindlichen Team (hier in Blau gekleidet) abzuschießen.

WARSOW

Buntes Treiben

Schnell zum Schuss kommen Sie mit *Warsow* ganz sicher. Fragt sich nur mit wem.

GRATISSPIEL | Sie mochten den Shooter *XIII* und sind in Netzwerkspielen der Held? Dann kommen Sie an der quietschbunten Gratis-Ballerei *Warsow* definitiv nicht vorbei. In feinstem Comic-Stil mit Cell-Shading-Optik hetzen und springen Sie über zehn Karten, die teilweise außergewöhnlich aufgebaut sind. Von einer Hommage an *Tron* bis zu halbdurchsichten Laufwegen mit fies versteckten Löchern ist alles dabei, was Designschülern eine bestandene Prüfung garantiert. Bei diesem Anblick fürchten Sie um Ihre Augen? Dann legen Sie endlich Ihr abonniertes Dickerchen-Magazin zur Seite und konzentrieren sich wieder auf unseren Text! *Warsow* ist ein Mehrspieler-Shooter für Netzwerk und Internet, der vom Spielprinzip frappierend an *Quake 4* erinnert. Besonderheiten sind neben den zwei Feuermodi der Schießprügel auch die so genannten Trick-Moves mit lustigen Namen wie Walljump, Dash, Doge und Ramp Slide sowie der aufgebohrte Capture-the-Flag-Modus. Da heißt es: Ohne Teamarbeit sind Sie am Arsch. Apropos Team: *Warsow* bietet Bot- und Anti-Cheat-Unterstützung sowie ein Leiter-System für E-Sport-Wettkämpfe. Also durchaus eine ganze Menge für ein eigenständiges Gratisspiel. Marc Brehme

Info: www.warsow.com

Warsow	
MODUS:	Mehrspieler
VORAUSSETZUNG:	500 MHz, 128 MByte RAM
GRÖSSE IN MEGABYTE:	76
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	SEHR GUT

WAR ROCK

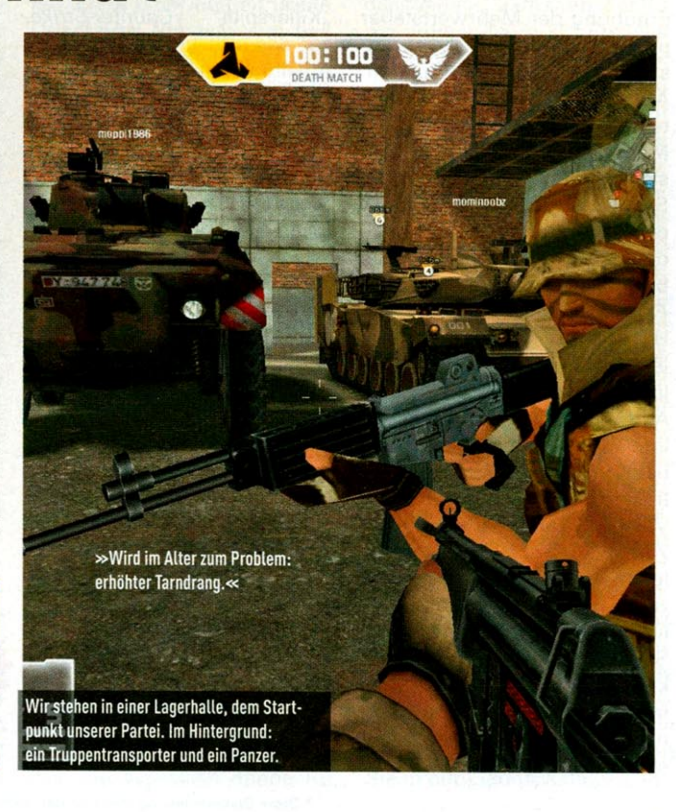
Hier kommt die Nachhut

Sie stehen auf Mehrspieler-Shooter, sind aber ein ganz armer Schlucker? Dann ist *War Rock* ist Ihre Rettung!

GRATISSPIEL | Ähnlich *Battlefield 2* kloppen Sie sich in *War Rock* online im Team mit anderen Mitspielern. Auf den ausgeklügekten Karten nutzen Sie auch Fahrzeuge wie Mottorräder und Kampfjets, um den Feinden den Garaus zu machen. Und das kostenlos. Wer sich für die Bezahlvariante des Titels entscheidet, erhält auch im Spiel virtuelle Moneten und investiert diese in bessere Waffen – an die Sie aber auch gratis kommen, wenn Sie eine sehr lange Zeit spielen. *War Rock* hat im Vergleich zu den großen Mehrspieler-Shooter-Marken einen Vorteil: Der Titel ist überraschend einsteigerfreundlich. Anspruchsvolle Vehikel wie die Kampfhubschrauber, die bei *Battlefield 2* beispielsweise nur echte Profis bedienen sollen, lassen sich beim koreanischen Pendant simpel durch die Lüfte steuern. Was Grafik-Fetischisten aber sofort auffällt, ist die unspektakuläre Optik. Die Animationen der Soldaten präsentieren sich zweckmäßig und den Fahrzeugen mangelt es an Details. Zudem verschwinden Spieler manchmal in anderen Objekten. Dies hat jedoch seine Gründe: Die erste Fassung von *War Rock* erschien in Asien nämlich bereits 2004. Im Laufe der Jahre wurde die Grafik-Engine aber verbessert. Jedoch kommt es nicht allein auf die Grafik an. Lukasz Ciszewski

Info: www.warrock.net

War Rock	
MODUS:	Mehrspieler
VORAUSSETZUNG:	800 MHz, 512 MByte RAM
GRÖSSE IN MEGABYTE:	602
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	SEHR GUT



Wir stehen in einer Lagerhalle, dem Startpunkt unserer Partei. Im Hintergrund: ein Truppentransporter und ein Panzer.

Dies ist ein gestelltes Bild. Die drei Volltrottel im Screenshot sind keine *Counter-Strike*-Figuren, sondern die Redakteure Ciszewski, Wollner und Blumenthal (von links).

ACHTUNG, SATIRE!*

»Der Beweis: Drogen sind nicht gut.«

EIGENE KARTEN IN COUNTER-STRIKE SOURCE

Mal Killer spielen



Wer seine Schule oder Arbeit als Karte für einen Mehrspieler-Shooter nachbaut, gilt als potenzieller Amokläufer. Zum Beispiel wir.

Ob Stress in der Schule, Leben am Rande der Armut, eigene Drogenabhängigkeit, Erhöhung der Mehrwertsteuer oder Anke Engelkes Synchronstimme für Marge Simpson: All das sind Gründe zum wütend werden. Angeblich gute Möglichkeiten, sich in Krisensituationen abzureagieren: Sandsack boxen, Geschwister quälen, Haustiere eigenhändig operieren oder – falls Sie brutale „Killerspiele" wie *Final Fantasy* zocken – Amok laufen. Hier lassen Sie Ihren Gefühlen kurzzeitig freien Lauf, injizieren sich quasi selbst eine Adrenalindosis und erleben Ihre Umwelt aus einer ganz neuen aufregenden und actionreichen Perspektive. Doch Vorsicht! Laut Statistik haben 25 von 20 Amokläufen das Ableben des Täters zur Folge. Viel zu oft verrennen sich die Beteiligten in ihnen unbekannten Schulgebäuden mit verwinkelten Gängen, tappen blind im Qualm eigener Rauchgranaten, bis sie schließlich über eine Türschwelle stolpern und sich beim Fallen versehentlich selbst erschießen. Das würde nicht passieren, wenn die Burschen Vorsorgemaßnahmen getroffen und zum Beispiel ebenjene Schulgebäude in 3D nachgebaut hätten. Am besten eignet sich dafür das „Killerspiel" *Counter-Strike*, auf das sich unsere Nachbau-Anleitung auch bezieht. Als anschauliches Beispiel erstellen wir die Redaktionräume von PC ACTION. Los geht's!

SO BAUEN SIE DIE REDAKTION NACH

1. Studieren Sie unbedingt die Anleitung von unserer Cover-DVD, damit Sie mit der 3D-Umsetzung der vorliegenden Anweisungen klarkommen. Der Artikel im PDF-Format und seine Fortsetzung in HTML-Form bringen Ihnen die Grundlagen des Leveleditors *Hammer* bei und führen Sie mit 50 Schritten von der Konfiguration bis zum spielbaren Geiselbefreiungslevel. Eine ultimative Schulung für den Nachbau jedes Gebäudes!

2. Da sich nicht jeder ein kostspieliges Navigationssystem leisten kann, sollten Sie sich den Plan des Gebäudes besorgen. In unserem Beispiel ließ sich die Empfangsdame unseres Verlags leicht zur Herausgabe des Planes bewegen, nachdem sie das Datum unseres Amoklaufs erfuhr und sich für diesen Tag vorsorglich krankmeldete (siehe Kasten auf Seite 63). Da wir lediglich einen kleinen Probeamoklauf in familiärer Umgebung und mit sehr übersichtlichen Folgen planen, reicht uns das zweite Stockwerk des Computec-Gebäudes völlig aus. Wir grenzen es sogar ein und zwar auf unsere Redaktion, den benachbarten Bereich der Kollegen unseres kleinen Schwestermagazins PC Games, das Gamelab (großer Raum mit vielen Rechnern), den Konferenzraum (dort denken wir uns die ganzen bescheuerten Bildunterschriften zu unseren Artikeln aus) und auf das Zimmer, in dem sich ein PC ACTION-Redakteur die meiste Zeit des Tages aufhält: die Küche. Wie die Räume in Wirklichkeit aussehen, entnehmen Sie dem Extrakasten „Plan der Redaktion" (Seite 64).

3. Starten Sie *Hammer*. Erstellen Sie mit dem Geometrie-Werkzeug in der Draufsicht einen Quader mit den Abmessungen 1.856x1.344x320 Einheiten. Drücken Sie dann in der Draufsicht die Eingabetaste. Rechtsklicken Sie das Objekt und wählen Sie aus dem Menü die Option „Make Hollow" (aushöhlen). Belassen Sie die Wandstärke bei 32 Einheiten und bestätigen Sie Ihre Auswahl mit „OK". Glückwunsch! Sie haben einen ausgehöhlten Quader. Dieser stellt den Grundriss des zweiten Stockwerks dar.

4. Zoomen Sie in der Draufsicht so weit raus, dass Ihr Quader eine Größe von genau 7x5 Kästchen einnimmt. Zum besseren Verständnis: Wenn Sie später wie auf unserem Plan einzelne Zimmer erstellen (etwa das Chefbüro von Joachim Hesse), sind diese genau ein Kästchen groß. Ziehen Sie jetzt die Wände mit einer Dicke von 16 Einheiten durch den Raum. Und zwar so, dass sie den Quader in Höhe und Breite ausfüllen – wie eine Wand das eben so tut. Um die Durchgänge kümmern Sie sich später.

5. Damit Ihre virtuelle Trainingswiese möglichst authentisch aussieht, sollten

* Diese Bastelanleitung demonstriert lediglich die Möglichkeiten des Leveleditors *Hammer*. Der Amoklauf-Hintergrund ist fiktiv.

SO KLAPPT'S MIT DEM AMOKLAUF

Für einen Amoklauf brauchen Sie neben einer nachgebauten *Counter-Strike*-Karte des betreffenden Gebäudes auch ein paar andere Sachen. Wir helfen Ihnen auf die Sprünge.



GEBÄUDEPLAN Besorgen Sie sich von der Sekretärin einen Gebäudeplan. Wenn die Dame sich weigert: Ein freundliches Lächeln und ein Überraschungsgeschenk in Form von Schuhen oder Topfplanzen wirken Wunder.

BRUTALE MUSIK Hören Sie Musik, die Sie auf die Palme bringt und in Rage versetzt. Neben Slipknot lösen diesen Effekts Bands wie Tokio Hotel, Monrose oder Wildecker Herzbuben aus.

PROFESSIONELLE WEBSEITE Kündigen Sie Ihre Tat im Vorfeld im Internet an. Eine professionelle Webseite mit einem aussagekräftigen Domainnamen wie www.ich-pack-meine-kollegen.net reicht dafür völlig aus.

ABSCHIEDSBRIEF Verfassen Sie ein letztes Schreiben (bitte nicht mit dem Testament verwechseln). Geben Sie die Schuld an Ihrem Versagertum allen Freunden, Familienangehörigen, Arbeitskollegen und Haustieren.

BRUTALE SPIELE Legen Sie kurz vor Ihrem Amoklauf brutale „Killerspiele" deutlich sichtbar auf Ihren Schreibtisch, um die Boulevard-Medien und bayerische Politiker auf die falsche Fährte zu locken.

Sie sie bereits jetzt texturieren. Färben Sie den Boden mit der Textur „de_piranesi/woodfloor01". Die Wände des Computec-Gebäudes sind dagegen weiß, deshalb wählen Sie hierfür die Textur „models/props/cs_militia/milceil001" (Abb. A, Seite 64). Halten Sie beim Färben die Shift-Taste gedrückt und klicken Sie die Objekte nacheinander mit der rechten Maustaste an. Damit texturieren Sie diese an allen Seiten gleichzeitig. Unsere Beispielkarte auf der DVD trägt den Namen „pca_red_06.vmf". Die Dateien mit den Endungen 01 bis 05 enthalten die Zwischenschritte.

6. Erinnern Sie sich an die Funktion „Carve" (ausschneiden)? Wenn nicht, auch egal. Erstellen Sie einfach einen Quader mit den Abmessungen 64x16x96 Einheiten (ausgehend von der Draufsicht) und subtrahieren Sie diesen von den Wänden an den Stellen, an denen Sie später die Türen einbauen. Die Funktion „Carve" finden Sie im Menü nach einem Rechtsklick auf den Quader. Wiederholen Sie diese Prozedur für jede Tür. Für die in der Küche und im Konferenzraum drehen Sie den Quader einfach um 90 Grad. Klicken Sie dazu mit dem Auswahlwerkzeug zweimal auf das Objekt. Der Auswahlrahmen ändert sich. Packen Sie das Ding mit der linken Maustaste an der Ecke und drehen Sie es um 90 Grad.

7. Platzieren Sie in Ihrem Level einige Lichter mit der Stärke 500, setzen Sie je einen Startpunkt für die Terroristen und Counter-Terroristen ein, kompilieren Sie die Karte und betreten Sie das Szenario im Spiel. Sieht bescheiden aus, nicht wahr? Macht nichts, in den folgenden Schritten fügen Sie der leeren Redaktion einige Details hinzu. Zum Beispiel die Türen.

8. Erstellen Sie an der Türöffnung drei Quader und zwar wie in der Abbildung B auf der nächsten Seite. Die Breite dieser Quader beträgt jedoch nicht 16, sondern 18 Einheiten. Damit hängt der Türrahmen auf jeder Seite der Wand genau eine Einheit heraus. Das macht den Level realistischer. Ergänzen Sie den Rahmen anschließend um sechs Streifen mit je einer Einheit Breite. Orientieren Sie sich zum besseren Verständnis ebenfalls an unserem Bild. Kopieren Sie anschließend den fertigen Rahmen in jede Türöffnung. Halten Sie dafür die Shift-Taste gedrückt und ziehen Sie den gesamten Rahmen an eine andere Stelle. Der Texturname des Türrahmens lautet „props/metalstainless01". Unser Beispiel in der Karte „pca_red_07.vmf" veranschaulicht die soeben durchgeführten Schritte.

9. Jetzt erstellen Sie die Türen. Bei einem Amoklauf ist die genaue Kenntnis der Türen ja wohl unverzichtbar, nicht? Stellen Sie sich vor, Sie wollen sich in der Küche an dem doofen Kaffeeautomaten rächen, der Ihnen schon seit Jahren fieserweise Cappuccino statt Espresso ausspuckt und es passiert Folgendes: Kurz bevor Sie mit einer Seitwärtsrolle in den Raum hechten, schließt sich die eigentlich offene Tür, trifft Sie am Schädel und macht Ihnen den ganzen Spaß kaputt! Das darf nicht passieren! Deshalb simulieren Sie das genaue Verhalten der Türen aufwendig in 3D. Erstellen Sie einen Block, der exakt in den Türrahmen passt. Schmücken Sie diesen mit einer Türklinke und der Textur „metal/metalhull010b" aus. In unserem Beispiel beginnen wir mit der Tür zur Damentoilette. Markieren Sie alle Bestandteile der Tür (den Block und die eventuell vorhandene Einzelteile der Türklinke) und klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche „toEntity". Das verwandelt den gerade gewählten Geometriehaufen in eine Entität. Und was eine *Counter-Strike*-Entität ist, wissen Sie hoffentlich noch aus unserer Anleitung auf der DVD: ein Objekt mit Eigenschaften wie etwa Geschwindigkeit, Lebensdauer, Drehwinkel und so weiter. Doch zurück zur Arbeit! Wählen Sie aus der Liste „Class" die Entitätsklasse „func_door_rotating" und klicken Sie auf die Schaltfläche „Apply" (übernehmen). Geben Sie in der Eigenschaftsliste fol-



Texturieren Sie Ihre Wände weiß und verpassen Sie dem Boden ein Parkett-Muster.



Aus drei flachen Blöcken formen Sie einen einfachen Türrahmen und verschönern ihn mit weiteren Details.

gende Parameter ein: „Speed" (Geschwindigkeit, mit der die Tür auf- und zugeht) „60", „Start Sound" (selbsterklärend) „Doors.FullOpen3", „Stop Sound" (ebenfalls selbsterklärend) „Doors.FullOpen1", „Delay Before Reset" (Wartezeit in Sekunden bis die Tür automatisch geschlossen wird) „4" und „Distance" (Drehwinkel) „95". Wenn Sie den Level im Spiel starten, würde sich die Tür um die eigene Achse drehen, nicht aber um die rechte Seite des Türrahmens. Sie müssen also den Angelpunkt der Tür von deren Mitte zum Rand verschieben. Klicken Sie die Tür mit der rechten Maustaste an und wählen Sie die Option „Properties" (Eigenschaften). Wechseln Sie zum Feld „Origin (X Y Z)" und ziehen Sie vom X-Wert die Zahl 32 ab (ausgehend von der Draufsicht). Warum? Die Tür ist 64 Einheiten breit. Ihr Angelpunkt befindet sich in der Mitte und muss zum Rand verschoben werden – also um die Hälfte der eigenen Breite. Das macht genau 32 Einheiten. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Apply". Die blaue Kugel in der Türmitte (das symbolische Zeichen des Angelpunkts) springt in der 3D-Sicht zum Türrand. Wechseln Sie anschließend zur Registerkarte „Flags" (Optionen) und setzen Sie ein Häkchen neben „One-Way" und „Use Opens". Die erste Option lässt die Tür nur in eine Richtung öffnen (in den Innenraum der Toilette), die zweite erfordert für die Öffnung eine Benutzereingabe. Im Klartext: Sie müssen im Spiel Ihre Aktionstaste drücken, damit die Tür aufgeht.

10. Kopieren Sie Tür an andere Stellen des Levels. Drehen Sie sie gegebenenfalls in die entgegengesetzte Richtung, etwa vor dem Zimmer des Lektorats oder vor der Männertoilette. Vorsicht: Damit die gedrehte Tür in die richtige Richtung schwingt, müssen Sie in den Optionen die Einstellung „Reverse Dir" (entgegengesetzte Richtung) ankreuzen. Übrigens: Das Türgeräusch dürfen

PLAN DER REDAKTION

Damit Sie mit unserer Bauanleitung zurechtkommen, zeigen wir Ihnen die wichtigsten Stellen unserer Redaktion. Viel Spaß beim Nachbasteln!

▼ Chefbüro von Joachim Hesse
Hier hausen drei wichtige PC ACTION-Redakteure: Verantwortlicher Joachim Hesse (r.), leitender Redakteur Wolfgang Fischer (l.) und Leserbriefonkel Harald Fränkel.

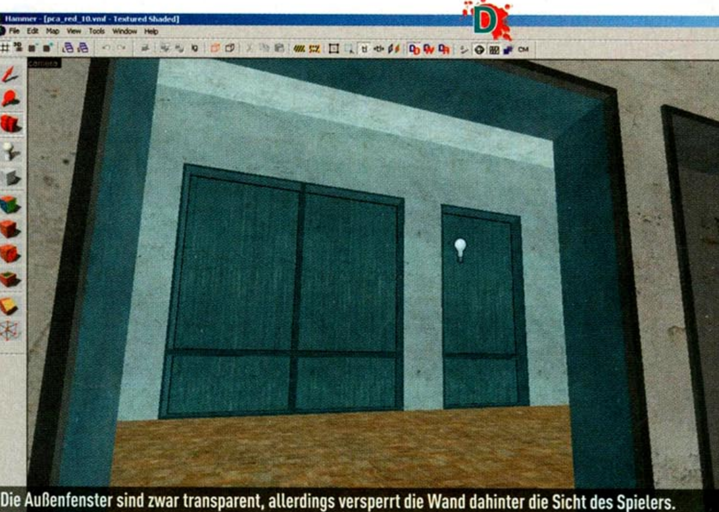
▼ Baracken der Restredaktion
Das gewöhnliche Fußvolk der Redaktion sitzt hier: Dennis Blumenthal (vorn), Lukasz Ciszewski (l.), Christian Gürnth (r.), Ralph Wollner und Alexander Frank (g. l.).

◄ Lektorat
Wenn Sie in unseren Heften einen Rechtschreibfehler entdecken, liegt das an der flapsigen Endkontrolle durch unser Lektorat.

▲ Konferenzraum
Hier finden Spielepräsentationen und Besprechungen statt. Und auch die fast schon legendären Bildunterschriftenkonferenzen der PC ACTION.

▼ Gamelab
Irgendwo müssen wir spielen. Dafür gibt es einen gesonderten Bereich mit High-End-Rechnern, die Geldbeutel von Standardmenschen wie eine Bombe sprengen würden.


Mit einer entsprechenden Textur lässt die virtuelle Glasscheibe Lichtstrahlen durch.


Die Außenfenster sind zwar transparent, allerdings versperrt die Wand dahinter die Sicht des Spielers.

Sie selbst aussuchen. Klicken Sie dazu auf die Schaltfläche „Browse" (Durchsuchen) im Eigenschaftenmenü und wählen Sie einen beliebigen Ton. Wie die Redaktionsräume mit funktionierenden Türen aussehen, zeigt Ihnen unsere Beispielkarte „pca_red_08.vmf".

11. Erstellen Sie jetzt die Fensterscheiben. Stanzen Sie in die entsprechenden Wände Löcher und platzieren Sie dort den Türrahmen. Natürlich müssen Sie die Dinger gemäß der Länge anpassen. Nutzen Sie dazu am besten die Funktion „Vertex Manipulation" (Vertex-Manipulation) in der Menüleiste links. Setzen Sie anschließend einen Block, der eine Einheit dick ist, in den Fensterrahmen und färben Sie ihn mit der Textur „glass/glasswindow070c". Die 3D-Ansicht des Editors stellt Ihr Fenster fortan transparent dar (Abb. C).

12. Profi-Amokläufer, und das sind wir Spieler ja alle, zerschießen auf ihrem Weg jede Fensterscheibe – es sei denn, ihre Schule oder Firma setzt auf bruchsicheres, aber wesentlich teureres Panzerglas. Da die meisten Unternehmen jedoch Kosten sparen, sollten Sie Ihrer Glasscheibe folglich die Eigenschaften eines zerbrechlichen Materials zuweisen. Klicken Sie dazu das Glas an und wandeln Sie es mit der Schaltfläche „toEntity" zu einer Entität um. Geben Sie als Klasse den Eintrag „func_breakable" (zerbrechliches Objekt) ein. Die Eigenschaft „Strength" (Stärke) legt den Schaden fest. Geben Sie hier 20 ein. Die Glasscheibe zerbricht also, wenn Ihre Schüsse 20 Punkte Schaden angerichtet haben. Geben Sie im Feld „Material Type" (Materialtyp) „Glass" (Glas) ein. Damit zerbricht die Scheibe zu Glasscherben und nicht etwa zu Holz. Andere Optionen sind für unsere Zwecke unwichtig. Kopieren Sie das Fenster in die Wände des Chefbüros von PC ACTION/PC Games, des Lektorats, der Küche und des Konsolenraums. Die Karte „pca_red_09.vmf" auf unserer DVD veranschaulicht die gerade getane Arbeit.

13. Durch Größenanpassung der Fensterrahmen und -scheiben erstellen Sie auch Fenster nach außen. Da Sie aber Ihren Spaß im Gebäude und nicht im Freien haben wollen, brauchen Sie sich um die Außengebiete nicht zu kümmern. In unserem Beispiel teilten wir die 32 Einheiten breite Wand in zwei – mit je 16 Einheiten Breite. Anschließend schnitten wir im inneren Block Löcher aus und setzten unsere Fenster ein. Die äußere Wand versperrt die Sicht nach außen und erzeugt nebenbei eine schauerliche Nachtatmosphäre (Abb. D). Tagsüber, das muss auch erwähnt werden, machen Amokläufe ohnehin wesentlich weniger Spaß, da die Kollegen im Gegensatz zu späten Abenden richtig viel arbeiten müssen und auf solche Spielchen keinen Bock haben. Wichtig: Die Außenfenster dürfen nicht brechen, sonst sehen Sie die Wand dahinter. Deshalb aktivieren Sie in den Eigenschaften der Fensterscheiben die Option „Only Break on Trigger" (Zerbrechen nur durch einen Auslöser). Da Sie jedoch prak-

DIE GRÖSSE MACHT'S

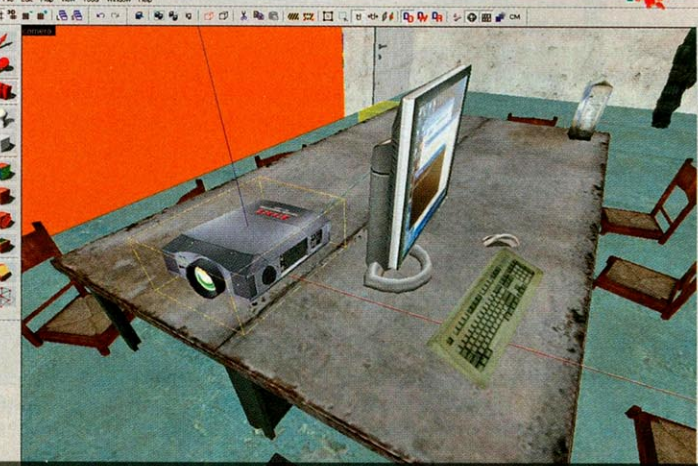
Die Welt von *Counter-Strike Source* setzt wörtlich Maßstäbe. Wir geben Ihnen die wichtigsten Längen und Breiten vor.

- Spielerhöhe: 72 Einheiten
- Spielerhöhe (geduckt): 36 Einheiten
- Spielerbreite: 32 Einheiten
- Hindernisse, die der Spieler ohne Sprünge überwinden kann: 18 Einheiten
- Höhe, durch die der Spieler im Stehen durchpasst: 73 Einheiten
- Höhe, durch die der Spieler geduckt durchpasst: 37 Einheiten
- Breite, durch die der Spieler passt: 33 Einheiten
- Maximale Sprunghöhe: 56 Einheiten
- Maximale Sprunghöhe geduckt: 21 Einheiten
- Maximale Sprunglänge: 84 Einheiten
- Maximale Sprunglänge geduckt: 40 Einheiten
- Maximale Sprunglänge rennend: 176 Einheiten
- Maximale Sprunglänge laufend und duckend gleichzeitig: 225 Einheiten
- Maximale Sprunglänge rennend und duckend gleichzeitig: 272 Einheiten

Quelle: www.thewall.de

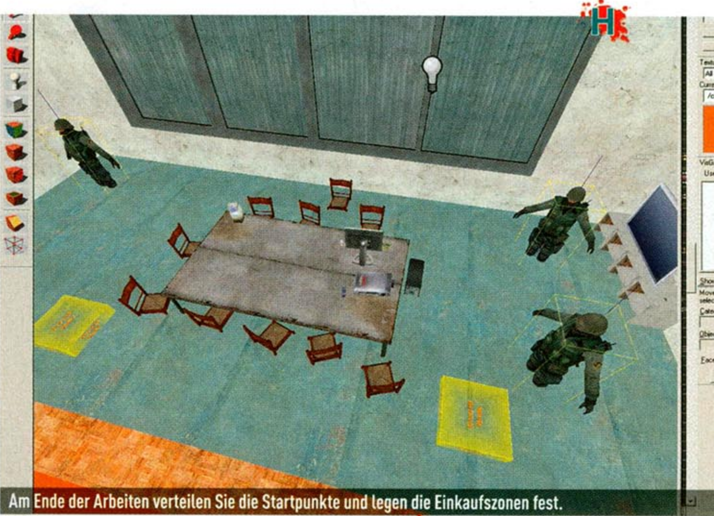


Formen Sie einen einfachen Tisch aus verschiedenfarbigen Blöcken.


Counter-Strike Source hält für ambitionierte Bastler recht viele vorgefertigte Objekte bereit.



Sie können in *Counter-Strike* sogar eigene Texturen einfügen. Wie das geht, verrät unser Extrakasten unten.



Am Ende der Arbeiten verteilen Sie die Startpunkte und legen die Einkaufszonen fest.

tischerweise keine Auslöser („Trigger") einbauen, zerbricht das Glas selbst bei Beschuss durch einen Raketenwerfer nicht. Zugegeben, das ist ein ganz billiger Trick (genauso wie der „Sichtsperre aus dem Fenster, da Nacht"-Kniff), aber Sie haben schließlich Wichtigeres zu tun. Wenn Sie sich die Außenfenster im Spiel ansehen wollen, kompilieren Sie die Karte „pca_red_10.vmf" von unserer Cover-DVD.

14. Zeit für die Inneneinrichtung. Erstellen Sie aus vier Platten einen simplen Tisch wie in der Abbildung E. Für bessere Möbel hat unseren Vorgesetzten das Geld nicht gereicht, weil kein Schwein die PC ACTION kauft. Wenn Sie sich künftig zwei Ausgaben pro Monat zulegen (eine können Sie ja einem Konkurrenzleser schenken, damit er sieht, was für tolles Stück Literatur ihm bis dato entgangen ist), könnten wir uns eventuell sogar Stühle leisten. Aber wir schweifen ab. Färben Sie die Tischplatte mit der Textur „wood/offparticleboard" und den Rest mit „wood/offdesktop". Sie dürfen den Tisch auch zu einem zerbrechlichen Objekt machen, in unserem Beispiel verzichten wir allerdings aus Gründen der Faulheit darauf. Kopieren Sie das Ding anschließend an andere Stellen (siehe Plan). Gegebenenfalls müssen Sie die Tische drehen. In der Karte „pca_red_11.vmf" stellten wir bereits einige Gegenstände zur Ansicht aus.

15. Jetzt wird es Zeit für die übrige Einrichtung (Abb. F). Als Erstes kommen Computer auf den Tisch. Erstellen Sie dafür mit dem Entitätswerkzeug ein Objekt und weisen Sie ihm in den Optionen (rechte Maustaste, Menüpunkt „Properties") die Klasse „prop_physics_multiplayer" zu. Wählen Sie anschließend die Zeile „World Model" (Objektmodell) und klicken Sie auf „Browse". Ein Objektauswahlfenster mit einer Menge Zeugs öffnet sich. Geben Sie im Feld „Filter" das Wort „computer" ein. Der Dialog listet fortan nur Modelle mit dem eingegebenen Begriff im Namen. Wählen Sie gleich den ersten Eintrag und bestätigen Sie Ihre Auswahl mit „OK". Schieben Sie den Monitor anschließend in der Drauf- und Seitenansicht auf eine Tischplatte. Tipp: Im Feld „Angles" (Winkel) können Sie das Ding bequem drehen.

16. Nun fügen Sie auf die gleiche Art ein Rechnergehäuse hinzu. Der einzige Unterschied ist der Eintrag im Feld „World Model". Geben Sie hier statt „computer.mdl" „computercase.mdl" ein. Platzieren Sie das Rechnergehäuse unter dem Tisch und kopieren Sie es so oft wie nötig. In unserem Beispiel benötigen wir den Rechner mitsamt dem Monitor etwa 40 Mal.

17. Verteilen Sie auf die gleiche Weise andere Objekte im Raum. Vorsicht: Manche Dinge funktionieren nur bei der Wahl der richtigen Klasse. Der Kasten auf der nächsten Seite listet alle von uns verwendeten „prop"-Entitäten. Eine platzgerechte Verteilung dieser Gegenstände simuliert perfekt die Hindernisse eines echten Redaktionsalltags – wie in der Karte „pca_red_12.vmf".

18. Ein paar Regale in der Computec-typischen orangefarbenen Textur verschönern die Redaktionsräume. Da Sie jedoch kein reines Orange in *Hammer* finden, müssen Sie die Textur selbst erstellen. Wie? Das erfahren Sie im Extrakasten links. Ein anschauliches Beispiel erwartet Sie in der Karte „pca_red_13.vmf".

19. Zuletzt fügen Sie am linken und am rechten Rand der Karte eine Einkaufszone ein. Wie das geht, verrät unsere Anleitung auf der DVD. Verteilen Sie anschließend die Startpunkte und die Geiseln. In unserem Beispiel legen wir die Karte für vier Terroristen und ebensoviele Counter-Terroristen aus (Abb. H). In einem finalen Schritt passen Sie die Beleuchtung des Levels an. Dafür platzieren Sie Blöcke an die Decke, die dank der Textur „cs_havana/glassfluorescentlighton01" die Lampenform annehmen (Abb. I). Anschließend verteilen Sie darunter die Entitäten „light" (Licht) und geben ihnen eine Stärke von 500 Einheiten. Alle diese Schritte sehen Sie in den Karten „pca_red_14.vmf" bis „pca_red_17.vmf". Glückwunsch! Jetzt steht einem extrem realistischen Pixel-Amoklauf an einem der Wirklichkeit nachempfundenen Schauplatz nichts mehr im Wege! Die gesamte PC ACTION-Redaktion ist bereits fleißig am Üben. Ach ja: Sollten Sie nach getaner Arbeit für einen Amoklauf zu müde sein, können Sie trotzdem zu Ruhm kommen. Schicken Sie uns einfach Ihre selbstgebauten Karten zu. Mit etwas Glück finden Sie sie bald auf der PC ACTION-DVD. Sie sehen: Es ist gar nicht so schlecht, ein „Killerspiel"-Spieler zu sein ... Alexander Frank

TAPETENWECHSEL

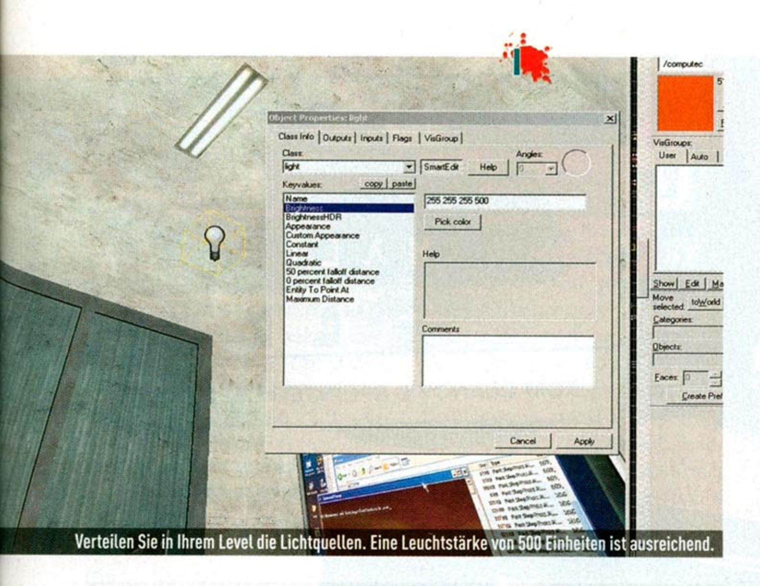
Eigene Texturen in *Counter-Strike* gefällig? Wir zeigen Ihnen, wie Sie mit Fotos Ihrer Kollegen die Wände Ihrer virtuellen Arbeitsstelle verschönern.

In unserem Beispiellevel platzierten wir das Coverbild der PC ACTION-Ausgabe 3/2007 als eingerahmtes Bild auf die Wand (Abb. G). Das funktioniert folgendermaßen:

1. Manipulieren Sie ein beliebiges Bild mit einem Grafikprogramm wie Photoshop oder Paint Shop Pro in seinen Abmessungen. Länge und Breite müssen jeweils eine 2-er Potenz bilden, etwa 512x512 oder 1.024x1.024 Pixel. Allerdings muss die Textur nicht quadratisch sein. Eine Größe von 1.024x256 Pixel funktioniert auch.
2. Speichern Sie das Bild als TGA-Datei im Pfad „...SteamApps\[ACCOUNTNAME]\sourcesdk_content\counter-strike source\materialsrc" Ihrer Steam-Installation ab. [ACCOUNTNAME] steht für Ihren Steamnamen, etwa „PCA-Leser".
3. Ziehen Sie die TGA-Datei auf das Programm vtex.exe. Dieses finden Sie im Ordner „...SteamApps\[ACCOUNTNAME]\sourcesdk\bin" Ihrer Steam-Installation. Vtex.exe legt dabei automatisch eine VTF-Datei mit dem Namen der TGA-Datei im Ordner „...SteamApps\[ACCOUNTNAME]\counter-strike source\cstrike\materials" ab.
4. Erstellen Sie eine leere Textdatei im selben Ordner und füllen Sie sie mit folgenden Zeilen auf:

```
"LightmappedGeneric"
{
        "$basetexture" "[TEXTURNAME]"
        "$surfaceprop" "[MATERIALNAME]"
}
```

5. Setzen Sie für [TEXTURNAME] den Dateinamen Ihrer Textur ohne Endung VTF ein. Für [MATERIALNAME] geben Sie bitte „metal" (Metall), „paper" (Papier), „wood" (Holz), „concrete" (Beton), „glass" (Glas), „brick" (Ziegel) oder „tile" (Fliese) ein. Speichern Sie die Datei und ändern Sie anschließend die Endung von TXT in VMT.


Verteilen Sie in Ihrem Level die Lichtquellen. Eine Leuchtstärke von 500 Einheiten ist ausreichend.

BÜROSPÄSSE

Die Redaktion von PC ACTION ist vollgestopft mit Computern, Tischen, Stühlen und anderen Einrichtungsgegenständen. Folgende Modelle kamen in unserer Karte zum Einsatz.

prop_physics_multiplayer		
computer_case.mdl	Unzerstörbares Rechnergehäuse	40x
computer.mdl	Monitor-Maus-Tastatur-Kombination	44x
desklamp01.mdl	Tischlampe	9x
garbage_milkcarton002a.mdl	Milchpackung	1x
tv_plasma.mdl	Breitbildfernseher	3x

prop_physics		
barstool01.mdl	Barhocker	4x
breenchair.mdl	Chefsessel	7x
cafeteria_table001a.mdl	Küchentisch	1x
chair_office.mdl	Bürostuhl	27x
chair_office01a.mdl	Ein anderer Bürostuhl	11x
chair02a.mdl	Stuhl im Konsolenraum	4x
computer_caseb.mdl	Zerstörbares Rechnergehäuse	10x
computer_monitor.mdl	Zerstörbarer Bildschirm	10x
computer_mouse.mdl	Maus	10x
computer01_keyboard.mdl	Tastatur	11x
controlroom_storagecloset001a.mdl	Schrank	4x
furniturechair001a.mdl	Einfacher Stuhl	17x
furniturecouch001a.mdl	Couch	5x
furniturefridge001a.mdl	Kühlschrank	1x
furnitureradiator001a.mdl	Heizkörper	2x
furnitureshelf001a.mdl	Offenes Regal 1	10x
furnitureshelf001b.mdl	Offenes Regal 2	3x
furniturestove001a.mdl	Herd für die Küche	1x
furniturewashingmachine001a.mdl	Geschirrspüler	1x
prison_shelf002a.mdl	Schränkchen unter dem Breitbildfernseher	12x
projector.mdl	Beamer	1x
projector_remote.mdl	Beamer-Fernbedienung	1x
tv_monitor01.mdl	Alter Fernseher	1x
vendingmachinesoda01a.mdl	Getränkeautomat	1x

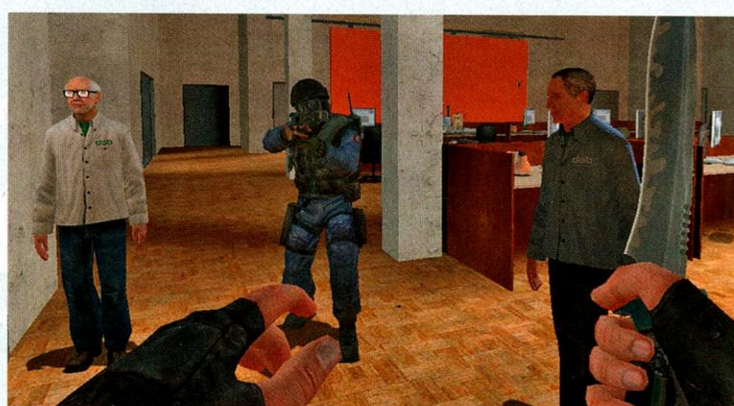
prop_physics_override		
furnitureshelf001b.mdl	Brett im offenen Regal	1x

prop_dynamic		
food_pile02.mdl	Essensreste	1x

prop_static		
bookshelf1.mdl	Bücherregal 1	2x
bookshelf2.mdl	Bücherregal 2	1x
bookshelf3.mdl	Bücherregal 3	1x
controlroom_desk001a.mdl	Tisch im Konferenzraum	2x
furnituresink001a.mdl	Waschbecken auf der Toilette	2x
furnituretoilet001a.mdl	Toilettenschüssel	6x
it_mkt_shelf1.mdl	Zeitschriftenständer	1x
sinkkitchen01a.mdl	Waschbecken in der Küche	1x
sofa_chair.mdl	Sessel	3x

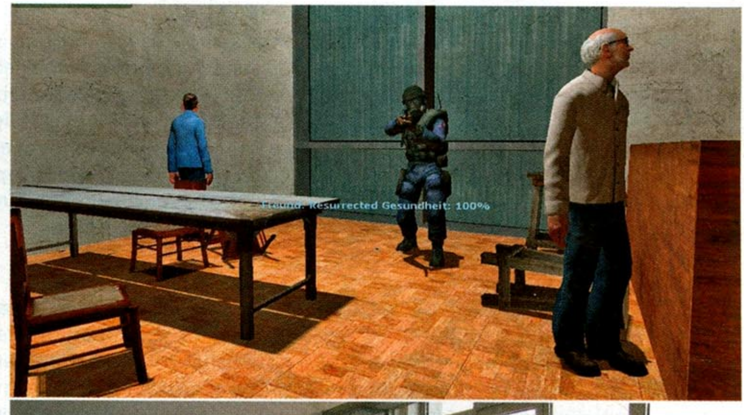
SPIEL VS. LEBEN

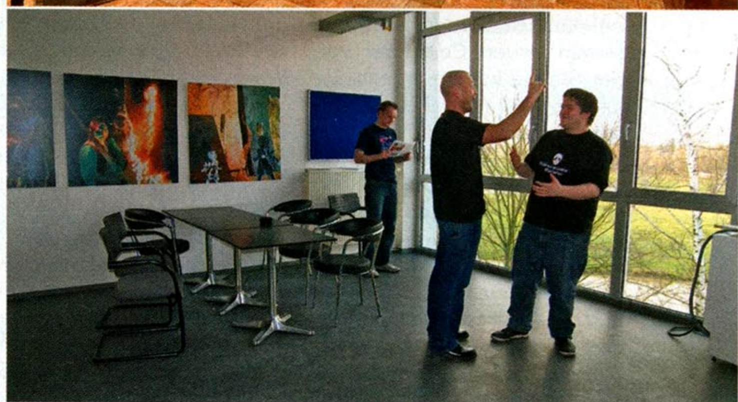
Wir machten in unserer digitalisierten Version der Redaktion einige ausführliche Trockenübungen und können mit Sicherheit behaupten: Realismus pur! Aber sehen Sie selbst.





Künstliche Intelligenz
Das obere Foto zeigt die PC ACTION-Redakteure, wenn sie sich normal verhalten. Auf dem Screenshot darunter sehen Sie drei geschockte Geiseln aus *Counter-Strike*, die sich aufgrund der Fehlprogrammierung wie Affen benehmen.





Realistisches Verhalten
Auf diesen beiden Bildern kann man die echte Redaktion nicht von der nachgebauten unterscheiden: Die Redakteure faulenzen in der Küche, statt ihre Artikel von Praktikanten schreiben zu lassen.



Wenn Shooter und Actionspiele Ihre Hardware in die Knie zwingen, hilft es, die wichtigsten Komponenten auszutauschen.

»Nachdem das ZDF am Tatort war, tauchten neue Beweise auf.«

AUFRÜSTEN UND TUNEN

Bau dir die Killermaschine!

Sie wollen Ihren PC aufrüsten und die Spargroschen in die richtigen Komponenten investieren? Wir haben das ideale Kombi-Paket für Sie.

Wer seinem PC für ein ruckelfreies Shooter-Spielvergnügen eine Hardware-Frischzellenkur verpassen will, sollte beachten, dass jede Hardware-Komponente Schwächen hat und dass diese gerade im Zusammenspiel (beispielsweise zwischen Speicher und Hauptplatine) deutlich werden. Wenn Sie keinen neuen Computer von der Stange kaufen, gehen Sie als Aufrüster immer ein gewisses Kompatibilitätsrisiko ein: Wird der Hauptspeicher mit den richtigen Werten für Takt und Latenzen angesprochen? Reicht die Leistung des Prozessorkühlers? Funktioniert die Lüftersteuerung? Wie leise und schnell ist das selbst montierte System wirklich? Damit Sie sich beim Zusammenbau keine Gedanken machen brauchen, haben wir vier Kombinationen herausgesucht, bei denen alle Komponenten optimal zusammenarbeiten und sie im Praxisalltag sowie mit den in diesem Sonderheft vorgestellten Titeln getestet. Als Zugabe präsentieren wir Ihnen auf der sechten Seite dieses Artikels noch wertvollen Tuning-Tipps für Spiele mit *Source*-Engine in Form eines Prüfstands.

KOMPATIBLE KOMPONENTEN

Großverdiener, Sparer, Übertakter – für jeden potenziellen Käufer haben wir das passende Aufrüstpaket ermittelt, mit individuellen Schwerpunkten wie Preis, Spieleleistung oder Wärmeentwicklung. Wichtig war dabei stets ein leises Arbeitsgeräusch. Daher ist kein System im Windows-Betrieb lauter als 1,3 Sone. Für jede Aufrüstkombination aus Prozessor, Hauptplatine und Arbeitspeicher empfehlen wir zusätzlich eine auf die Leistung der Grundkomponenten abgestimmte Grafikkarte. Selbstverständlich können Sie sich hier alternativ für einen anderen 3D-Beschleuniger entscheiden. Zu diesem Zweck führen wir die aktuell auf dem Markt erhältlichen Ati- und Nvidia-3D-Beschleuniger nach Klassen sortiert in dem Extrakasten rechts auf.

GERÄUSCHE GRATIS

Zur Freude aller Sparfüchse sind die von uns empfohlenen und getesteten Hauptplatinen mit einem Soundchip ausgestattet (Onboard-Sound). Daher verwendeten wir bei allen Messungen der Spielleistung den auf der jeweiligen Platine verlöteten Sound-Prozessor mit den jeweils aktuellen Treibern. Wer allerdings die beste Leistung und den optimalen Klang will, investiert in eine vollwertige Soundkarte mit PCI-Schnittstelle wie etwa die Creative Sound Blaster X-Fi Xtreme Music (70 Euro) oder in eine günstige Audigy (30 Euro).

Frank Stöwer

Grafikkarten-Klassen

Damit Sie für Ihre Aufrüst-Kombination die optimale Grafikkarte finden, haben wir die am Markt erhältlichen Modelle in drei Klassen eingeteilt:

EINSTEIGER-KARTEN (CA. 80 BIS 150 EURO)

Geforce 6600 GT, Geforce 6800 GS, Geforce 7600 GT, Radeon X1600/1650 Pro/XT, Radeon X800 Pro/GTO/XL, Radeon X1800 GTO

MITTELKLASSE-KARTEN (CA. 151 BIS 299 EURO)

Geforce 6800 GT/Ultra, Geforce 7800 GS, Geforce 7800/7900/7950 GT, Radeon X1800/1900 XT, Radeon X1900 GT, Radeon X1950 Pro

HIGH-END-GRAFIKKARTEN (AB 300 EURO)

Geforce 7800/7900 GTX, Geforce 7950 GX2, Geforce 8800 GTS/GTX, Radeon X1800/1900 XTX, Radeon 1950 XTX

Spiele-PC: Einsteiger

So viel Leistung wie möglich, so wenig Kosten wie nötig – dieser Grundgedanke steht hinter den meisten Aufrüstvorhaben und passt optimal zu unserem Einsteiger-Spiele-PC: Für nur 360 Euro bekommen Sie ein Paket aus Prozessor, Platine und Arbeitsspeicher, das viele aktuelle Shooter und Actionspiele mit fast allen Details flüssig darstellt:

SCHNÄPPCHEN-HARDWARE

Speicher ist derzeit relativ teuer. Daher haben wir uns bei unserer Einsteiger-Empfehlung nur für ein Ein-Gigabyte-Modul entschieden. Das ist derzeit günstiger als zwei Speicheriegel mit jeweils 512 Megabyte. Der Dual-Channel-Modus funktioniert dann zwar nicht, bringt bei Core-2-Duo-Prozessoren aber ohnehin nur selten einen Leistungsvorteil. Günstiger DDR2-667-Speicher reicht zudem für Intels E6300 aus. Den besten Preis zur bewährten Qualität macht in diesem Bereich G.Skill, die Bezeichnung: F2-5400PHU1-1GBNT. Sobald die Speicherpreise sinken oder wenn Sie auf Windows Vista umsteigen wollen, sollten Sie allerdings ein zweites Gigabyte-Modul nachrüsten. Verwenden Sie dabei, falls möglich, identischen Speicher, um Kompatibilitätsprobleme auszuschließen. Grundsätzlich ist der Speicher-Controller des P965-Chipsatzes jedoch zuverlässiger als der zickige AMD-Controller in aktuellen AM2-Prozessoren.

SOLIDE PLATINE

Die MSI-Hauptplatine ist gut und günstig, ältere BIOS-Versionen sind jedoch nicht fehlerfrei. Der erste Schritt nach dem Zusammenbau sollte daher das BIOS-Update auf die Version 1.20 sein, die Sie unter www.msi-computer.de herunterladen können. Erst mit dem aktuellen BIOS funktioniert die Lüftersteuerung auch dann, wenn der PC aus dem Ruhezustand (Standby) wieder aufwacht. Das ist bei Intels Boxed-Kühler besonders wichtig, da er den Anwender sonst mit 4.000 Umdrehungen pro Minute und einem schrillen Laufgeräusch betäubt. Nach dem Update leistet die Lüftersteuerung hingegen gute Arbeit: Im Windows-Betrieb wird der Core 2 Duo E6300 mit sehr leisen 0,9 Sone und unter Last mit angenehmen 1,3 Sone (Speedstep aktiv) auf 55 Grad gekühlt.

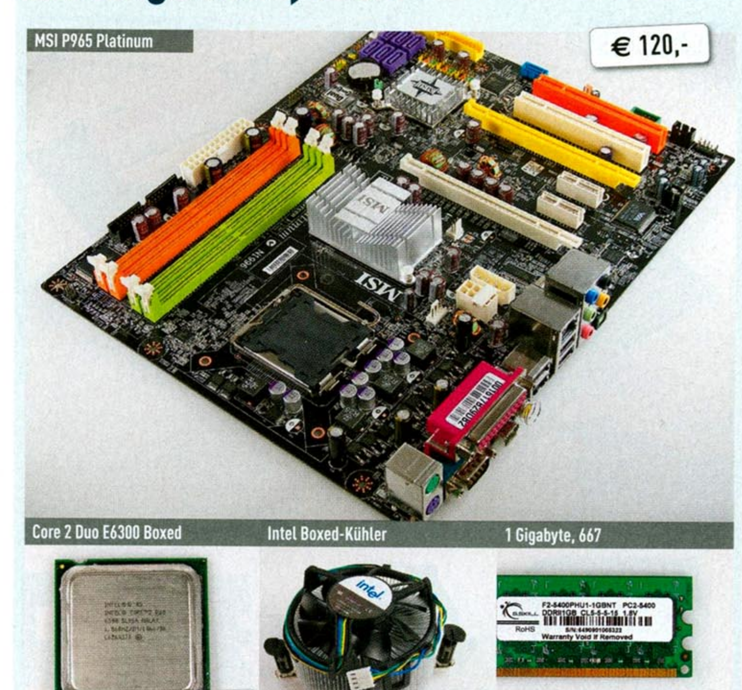
GUTE LEISTUNG, KLEINER PREIS

Als Grafikkarte bietet sich die günstige Geforce 7600 GT von MSI an. Die kommt mit einem von 560 auf 650 gehobenen Chip- und einem von 700 auf 940 Megahertz erhöhten Speichertakt fast an die Leistung eines Mittelklasse-Modells heran. Wie die Tabelle unten zeigt, sind viele Spiele mit dieser Karte mit allen Details in 1.280x1.024 akzeptabel spielbar.

Infos: Einsteiger

Grafikkarte:	MSI NX7600GT-T2D256E
CPU:	Core 2 Duo E6300 Boxed
Kühler:	Intel Boxed
Board:	MSI P965 Platinum (P965)
RAM:	G.Skill 1 Gigabyte DDR2-667 F2-5400PHU1-1GBNT
Preis:	€ 490,-

Einsteiger: 360,- Euro



Der Core 2 Duo E6300 ist schnell und günstig, der in der „Boxed"-Variante ohne Aufpreis enthaltene Intel-Standard-Kühler dank MSI-Lüftersteuerung angenehm leise. Vorerst empfehlen wir für das Einsteiger-System ein Gigabyte Arbeitsspeicher. Sobald die Preise fallen, sollten Sie aufrüsten.

MSI NX7600GT-T2D256E

Mit einem Preis von gerade einmal 130 Euro ist die Geforce 7600 GT von MSI die ideale Einsteigerkarte. Mit 256 Megabyte Grafikspeicher und einem Chip-/Speichertakt von 560/700 Megahertz garantiert Sie bei allen getesteten Titeln ein ruckelfreies Spielvergnügen mit mittleren Details und einer Auflösung von 1.280x1.024.



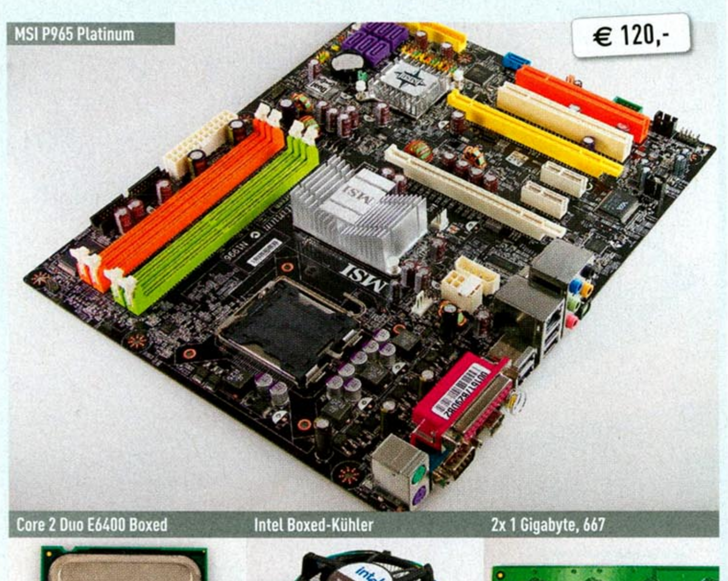
Die Einsteiger-Aufrüstkombination im Spieletest

SPIELBARKEIT: Mies (nicht spielbar) / Okay (eingeschränkt spielbar) / Optimal (optimal spielbar)

Spiel	1.024x768, mittlere Detailstufe	1.280x1.024, alle Details kein AF/FSAA	1.280x1.024, 4x FSAA/8:1 AF
Battlefield 2 + Add-ons	Optimal	Okay	Mies
Battlefield 2142	Optimal	Okay	Mies
Counter-Strike 1.6	Optimal	Optimal	Optimal
Counter-Strike Source	Optimal	Optimal	Optimal
Call of Duty	Optimal	Optimal	Optimal
Call of Duty 2	Optimal	Okay	Okay
Dark Messiah of Might and Magic	Optimal	Optimal	Okay
Der Pate	Optimal	Optimal	Optimal
Doom 3	Optimal	Optimal	Okay
Far Cry	Optimal	Optimal	Mies
F.E.A.R. + Add-on	Optimal	Okay	Mies
Ghost Recon: Advanced Warfighter	Optimal	Okay	Mies
Rainbow Six: Vegas	Optimal	Okay	Mies
GTA: San Andreas	Optimal	Optimal	Optimal
Hitman: Blood Money	Optimal	Okay	Mies
Half-Life 2	Optimal	Optimal	Okay
Half-Life 2: Episode One/Two	Optimal	Optimal	Okay
Mafia	Optimal	Optimal	Optimal
Max Payne 2	Optimal	Optimal	Optimal
Prey	Optimal	Okay	Okay
Quake 4	Optimal	Okay	Okay
Splinter Cell 3	Optimal	Optimal	Okay
Splinter Cell 4	Optimal	Okay	Mies
UT 2004	Optimal	Optimal	Optimal
UT 3*	Optimal	Okay	Mies
Crysis*	Okay	Mies	Mies
Bioshock*	Okay	Mies	Mies
Kane & Lynch*	Optimal	Okay	Mies
S.T.A.L.K.E.R.*	Optimal	Okay	Mies
Stranglehold*	Optimal	Okay	Mies

* Prognose, da das Spiel noch nicht veröffentlicht wurde

Mittelklasse: 480,- Euro



Core 2 Duo E6400 Boxed — € 200,-

Intel Boxed-Kühler — € 0,-

2x 1 Gigabyte, 667 — € 160,-

Aktuelle Spiele wie *Battlefield 2142* oder *Rainbow Six: Vegas* profitieren von einem zweiten Gigabyte Arbeitsspeicher – die günstigen DDR2-667-Module von MDT reichen. Der Core 2 Duo E6400 ist merklich schneller und nur wenig teurer als der E6300. Da wir auch hier zur „Boxed"-Variante griffen, kostet der Kühler nichts.

ASUS EAX1950PRO/HTDP/256M/A

Die Radeon X1950 Pro von Asus bietet eine Top-Performance zu einem günstigen Preis. Mit diesem Schnäppchen können Sie zum einen alle getesteten Spiele in der vollen Detailpracht mit 1.280x1.024 ruckelfrei spielen. Zum anderen ist die Karte auch ausreichend leistungsstark für kommende Spitzentitel.



Spiele-PC: Mittelklasse

Für 480 Euro bekommen Sie ein Aufrüst-Paket mit guter Leistung für aktuelle und kommende Spiele. Gegenüber dem Einsteiger-System haben wir den Core 2 Duo E6300 gegen einen E6400 getauscht. Dieser taktet mit 266 Megahertz mehr und ist nur 25 Euro teurer. Außerdem verfügt das Paket über zwei Gigabyte Arbeitsspeicher (zwei Ein-Gigabyte-Module der Marke MDT): Bei Spielen wie *Battlefield 2, Battlefield 2142, F.E.A.R., Ghost Recon: Advanced Warfighter* oder *Rainbow Six: Vegas* treten mit nur einem Gigabyte häufig Nachladepausen auf. Mit einem zweiten Gigabyte sind diese verschwunden – die Spiele laufen schneller, die Ladezeiten sind beschleunigt. Bei *Battlefield 2* und *Battlefield 2142* erhöhen sich die Ladezeiten um das Doppelte, wenn nur ein statt zwei Gigabyte Arbeitsspeicher in Ihrem PC stecken.

DIE ZUSAMMENSTELLUNG IM PRAXIS-TEST

Die sogenannte Tray-Variante des Core 2 Duo E6400 (der Prozessor wird ohne Standard-Kühler verkauft) kostet etwa genauso viel wie die mit „Boxed" bezeichnete Version inklusive Kühler. Daher haben wir uns bei dieser Zusammenstellung für den Boxed-Kühler von Intel entschieden. Mit Speedstep und der guten Lüftersteuerung der MSI-Platine ist dieser unter Windows mit 0,9 Sone sehr leise, die Prozessortemperatur mit 42/41 Grad (Kern 0/Kern 1) gering. Auch bei Volllast klettert der Temperaturwert nur auf 58/57 Grad. Das ist unbedenklich, schließlich zeigt das verwendete Hilfsprogramm die Temperatur direkt im jeweiligen Kern.

BEWÄHRTE TECHNIK

Die MSI-Platine P965 Platinum ist auch bei dieser Zusammenstellung erste Wahl: Wenn Sie nicht übertakten wollen, gibt es in dieser Preisklasse keine bessere Platine. Allerdings sollten Sie auch hier unbedingt das aktuelle BIOS installieren. Sonst funktioniert die Lüftersteuerung nach dem Standby-Modus nicht mehr und anstelle einer CAS-Latenz (Maß für die Zugriffszeit bei Arbeitsspeicher-Modulen) von vier wird stets CL3 geladen – das kann für Stabilitätsprobleme sorgen. Stellen Sie im BIOS generell bei den CAS- sowie RAS-Latenzen (RAS-Latenzen beschreiben, wie lange es dauert, eine Zeile einer Speicherzelle auszulesen) den Wert „Vier" ein.

DIE OPTIMALE GRAFIKKARTE

Günstig, leise, schnell: Die verwendete X1950 Pro von Asus passt sehr gut zum Mittelklasse-System und garantiert bei den Test-Titeln ein ruckelfreies Spielvergnügen mit allen Details in 1.280x1.024. Eine Alternative ist die Geforce 7950 GT mit 512 Megabyte Speicher für rund 240 Euro.

Infos: Mittelklasse

Grafikkarte:	ASUS EAX1950PRO/HTDP/256M/A
CPU:	Core 2 Duo E6400 Boxed
Kühler:	Intel Boxed
Board:	MSI P965 Platinum (P965)
RAM:	MDT 2x 1 Gigabyte DDR2-667, M2GB-667K
Preis:	€ 650,-

Die Mittelklasse -Aufrüstkombination im Spiele-Test

SPIELBARKEIT: Mies (nicht spielbar) / Okay (eingeschränkt spielbar) / Optimal (optimal spielbar)

Spiel	1.024x768, mittlere Detailstufe	1.280x1.024, alle Details kein AF/FSAA	1.280x1.024, 4x FSAA/8:1 AF
Battlefield 2 + Add-ons	Optimal	Optimal	Mies
Battlefield 2142	Optimal	Optimal	Mies
Counter-Strike 1.6	Optimal	Optimal	Okay
Counter-Strike Source	Optimal	Optimal	Okay
Call of Duty	Optimal	Optimal	Okay
Call of Duty 2	Optimal	Optimal	Mies
Dark Messiah of Might and Magic	Optimal	Optimal	Okay
Der Pate	Optimal	Optimal	Optimal
Doom 3	Optimal	Optimal	Okay
Far Cry	Optimal	Optimal	Okay
F.E.A.R. + Add-on	Optimal	Optimal	Mies
Ghost Recon: Advanced Warfighter	Optimal	Optimal	Mies
Rainbow Six: Vegas	Optimal	Optimal	Mies
GTA: San Andreas	Optimal	Optimal	Mies

Spiel	1.024x768, mittlere Detailstufe	1.280x1.024, alle Details kein AF/FSAA	1.280x1.024, 4x FSAA/8:1 AF
Hitman: Blood Money	Optimal	Optimal	Okay
Half-Life 2	Optimal	Optimal	Okay
Half-Life 2: Episode One/Two	Optimal	Optimal	Okay
Mafia	Optimal	Optimal	Optimal
Max Payne 2	Optimal	Optimal	Optimal
Prey	Optimal	Optimal	Okay
Quake 4	Optimal	Optimal	Okay
Splinter Cell 3	Optimal	Optimal	Okay
Splinter Cell 4	Optimal	Optimal	Mies
UT 2004	Optimal	Optimal	Optimal
UT 3*	Optimal	Optimal	Mies
Crysis*	Optimal	Okay	Mies
Bioshock*	Optimal	Okay	Mies
Kane & Lynch*	Optimal	Optimal	Okay
S.T.A.L.K.E.R.*	Optimal	Optimal	Okay
Stranglehold*	Optimal	Okay	Mies

* Prognose, da das Spiel noch nicht veröffentlicht wurde

Spiele-PC: High-End

Spitzenleistung für Top-Titel: *Battlefield 2142, Rainbow Six: Vegas* oder kommende Spiele sind für unser High-End-Paket keine Herausforderung. Doch eine optimale Spieleleistung hat natürlich ihren Preis. Inklusive einer High-End-Grafikarte blättert der Spieler dafür immerhin 1.265 Euro auf den Tisch.

ERSTE WAHL

Die beste Spieleleistung zum angemessenen Preis bietet derzeit Intels E6600 – das kleinste Core-2-Duo-Modell mit vier Megabyte Cache für 290 Euro. Der E6700 hat nur 266 Megahertz mehr Takt und ist bereits 180 Euro teurer. Der Core 2 Extreme ist zwar der derzeit schnellste Prozessor, jedoch noch immer unverhältnismäßig teuer. Als optimalen Speicher empfehlen wir Corsairs DDR2-800-Pärchen TWIN2X2048-6400C4 mit den guten Latenzen von 4-4-4-12. Die passende Hauptplatine kommt von Asus: Das P5W DH Deluxe vereint einen riesigen BIOS-Umfang mit vorbildlicher Ausstattung. So besitzt die Platine neben zwei schnellen Gigabit-Netzwerk-Controllern, eSATA und einer Fernbedienung zwei PATA-Anschlüsse. Wer bisher mehr als zwei PATA-Laufwerke hatte (Festplatten oder DVD-Brenner), kann diese also problemlos für das neue System übernehmen. Die Kühlung per Wärmeleitrohr (Heatpipe) arbeitet effizient und lautlos. Die beiden mitgelieferten Lüfter für die Spannungswandler brauchen Sie nur, wenn Sie eine Wasserkühlung oder einen Prozessorkühler ohne Lüfter verwenden. Mit einer gewöhnlichen Luftkühlung sollten Sie hingegen auf die lauten Propeller verzichten.

ALLES STARTKLAR?

Der PC zeigt beim ersten Windows-Start wahrscheinlich ein unbekanntes Gerät an, für das er keine Treiber findet. Es handelt sich dabei um den HD-Onboard-Sound von Realtek. Installieren Sie den aktuellen Treiber 1.51. Die SPD-Vorgabe (automatische Erkennung von Speichermodulen im PC) spricht den Corsair-Speicher nur mit den Latenzen 5-5-5-15 an, läuft jedoch auch mit 4-4-4-12 tadellos. Die Werte können Sie im BIOS unter „Advanced" – „Chipset" ändern.

EIN 3D-BOLIDE MUSS HER

Für ein High-End-System brauchen Sie eine geeignete Grafikkarte. Ein Mittelklasse-Modell würde das System bremsen. Ihre volle Leistung kann die Infrastruktur erst mit einer Geforce 8800 GTX (rund 530 Euro) oder einer 340 Euro günstigen Radeon X1950 XTX ausspielen. Die verwendete Asus-Platine unterstützt sogar Crossfire – bei Bedarf fügen Leistungsgierige später eine Radeon-X1950-XTX-Masterkarte hinzu.

Infos: High-End

Grafikkarte:	Leadtek Winfast 8800 GTX TDH
CPU:	Core 2 Duo E6600 Tray
Kühler:	Zalman CNPS 9500 AT
Board:	Asus P5W DH Deluxe (975X)
RAM:	Corsair 2x 1 Gigabyte DDR2-800, TWIN2X2048-6400C4
Preis:	€ 1.265,-

High-End: 735,- Euro



Die volle Packung: Die Asus-Hauptplatine ist schnell, sehr gut ausgestattet und hat ein vorbildliches BIOS. Der Core 2 Duo E6600 bietet viel Leistung zum vernünftigen Preis und Corsairs DDR2-800-RAM hat noch reichlich Übertaktungspotenzial.

Leadtek Winfast 8800 GTX TDH

Mit diesem 3D-Boliden sind Sie nicht nur für einen Shooter-Spaß mit sehr hohen Auflösungen, Kantenglättung und anisotroper Filterung bestens gerüstet: Die 8800 GTX ist dank Shader-Model 4 auch DirectX-10-kompatibel. Das garantiert die volle Detailpracht bei DX-10 Titeln wie *Crysis*.



Die High-End-Aufrüstkombination im Spiele-Test

SPIELBARKEIT: Mies (nicht spielbar) · Okay (eingeschränkt spielbar) · Optimal (optimal spielbar)

Spiel	1.024x768, mittlere Detailstufe	1.280x1.024, alle Details kein AF/FSAA	1.280x1.024, 4x FSAA/8:1 AF
Battlefield 2 + Add-ons			
Battlefield 2142			
Counter-Strike 1.6			
Counter-Strike Source			
Call of Duty			
Call of Duty 2			
Dark Messiah of Might and Magic			
Der Pate			
Doom 3			
Far Cry			
F.E.A.R. + Add-on			
Ghost Recon: Advanced Warfighter			
Rainbow Six: Vegas			
GTA: San Andreas			

Spiel	1.024x768, mittlere Detailstufe	1.280x1.024, alle Details kein AF/FSAA	1.280x1.024, 4x FSAA/8:1 AF
Hitman: Blood Money			
Half-Life 2			
Half-Life 2: Episode One/Two			
Mafia			
Max Payne 2			
Prey			
Quake 4			
Splinter Cell 3			
Splinter Cell 4			
UT 2004			
UT 3*			
Crysis*			
Bioshock*			
Kane & Lynch*			
S.T.A.L.K.E.R.*			
Stranglehold*			

* Prognose, da das Spiel noch nicht veröffentlicht wurde

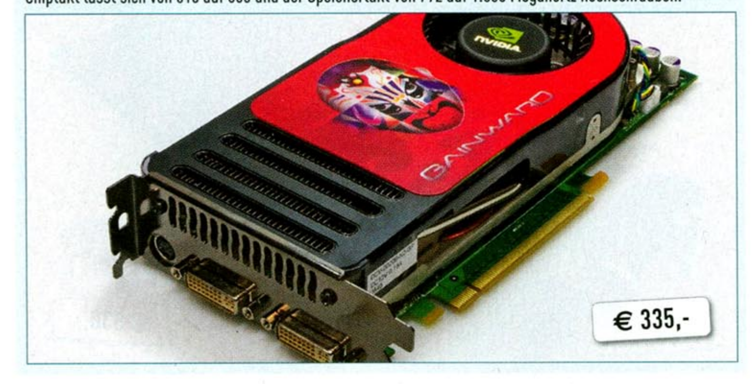
Übertaktung: 715,- Euro



Ein hervorragend geeignete Hauptplatine, DDR2-1000-Speicher und eine leistungsstarke Kühlung – so gelingt der Übertaktungsversuch. Dann erreichen Sie sogar mit dem preiswerten Core 2 Duo E6300 2,9 Gigahertz Prozessor-Takt.

Gainward Bliss 8800 GTS

Die mit Shader Model 4 ausgestattete Geforce 8800 GTS ist so teuer wie eine Radeon X1950 XTX, aber bei den meisten Spielen deutlich schneller. Außerdem besitzt sie hervorragende Übertaktungsqualitäten. Der Chiptakt lässt sich von 513 auf 660 und der Speichertakt von 792 auf 1.050 Megahertz hochschrauben.



PC für Übertakter

Unsere Empfehlung für Übertakter ist 20 Euro günstiger als der High-End-PC und trotzdem in der Regel schneller. Wenn Sie das Risiko nicht scheuen, dankt es Ihnen der Core 2 Duo mit enormem Taktpotenzial. Dabei reicht schon der günstige E6300. Der Multiplikator ist bei Core-2-Prozessoren festgelegt, entsprechend brauchen Sie eine Hauptplatine, die mit einem hohen FSB-Takt stabil läuft (FSB = Front Side Bus; gibt an, mit welcher Geschwindigkeit [Takt] der Prozessor Daten nach außen liefert [externer Takt]). Das 965P-DQ6 von Gigabyte hat sich mit einem für Übertaktungsversuche gut geeigneten BIOS, einer stabilen Prozessor-Spannung und einer hervorragenden Lüftersteuerung im Praxiseinsatz bewährt. Der passende Speicher kommt von MSC: Die Cell-Shock-Module laufen weit über der Spezifikation von DDR2-1000 stabil. Für die Kühlung bei geringer Lautstärke sorgt Zalmans CNPS 9700.

OPTIMAL ÜBERTAKTEN

Bevor Sie mit dem Übertakten loslegen, bringen Sie zunächst das BIOS auf den neuesten Stand. Betätigen Sie beim Start des Rechners die Tastenkombination „Strg" und „F1", stehen Ihnen alle Einstellungsmöglichkeiten im BIOS zur Verfügung. Unter „Advanced BIOS Features" deaktivieren Sie die Option „CPU Enhanced Halt (C1E)". Für den ersten Testlauf sollten Sie auch Speedstep abschalten („CPU EIST Function"). Die Übertaktungs-Einstellungen finden Sie im Menü „MB Intelligent Tweaker (M.I.T.)". Wählen Sie bei „CPU Host Clock Control" „Enabled". Für den ersten Testlauf erhöhen Sie den FSB-Takt auf 350 Megahertz. Damit der Speicher nicht bremst, wählen Sie bei „System Memory Multiplier" den Wert „2.00". Damit läuft der Arbeitsspeicher synchron zum FSB (DDR2-700). Außerdem setzen Sie die „DRAM Timing Selectable" auf „Manual" und wählen die Latenzen 5-5-5-18. Zuletzt setzen Sie die „System Voltage Control" auf „Auto" und stellen der Reihe nach folgende Spannungen ein: „+0,500V", „Normal", „+0,30V", „+0,15V", „1,45000V". Speichern Sie das BIOS, starten Sie den PC neu und testen Sie diese Einstellungen mit einem leistungshungrigen Spiel. Läuft die Konfiguration für 30 Minuten stabil, geht es unter Windows mit Gigabytes Übertaktungs-Programm Easy Tune 5 weiter: Klicken Sie auf „Advanced Mode", erhöhen Sie den FSB-Takt schrittweise bis 415 Megahertz. Bestätigen Sie jeweils mit „Go". Stürzt das System vorzeitig ab, haben Sie wahrscheinlich einen Prozessor mit geringem Taktpotenzial. 415 Megahertz FSB und 2,9 Gigahertz Gesamttakt sollten jedoch mit diesen Einstellungen bei jedem E6300 möglich sein. Testen Sie das System für mehrere Stunden mit Spielen, die es bis an die Leistungsgrenze fordern.

Infos:
Übertaktungs-PC

Grafikkarte:	Gainward Bliss 8800 GTS
CPU:	Core 2 Duo E6300 Tray
Kühler:	Zalman CNPS 9700 LED
Board:	Gigabyte 965P-DQ6 (P965)
RAM:	Cell Shock 2x 1 Gigabyte DDR2-1000, CS2221450
Preis:	€ 1.050,-

Die Overclocking-Aufrüstkombination im Spiele-Test

SPIELBARKEIT: Mies (nicht spielbar) / Okay (eingeschränkt spielbar) / Optimal (optimal spielbar)

Spiel	1.024x768, mittlere Detailstufe	1.280x1.024, alle Details kein AF/FSAA	1.280x1.024, 4x FSAA/8:1 AF
Battlefield 2 + Add-ons			
Battlefield 2142			
Counter-Strike 1.6			
Counter-Strike Source			
Call of Duty			
Call of Duty 2			
Dark Messiah of Might and Magic			
Der Pate			
Doom 3			
Far Cry			
F.E.A.R. + Add-on			
Ghost Recon: Advanced Warfighter			
Rainbow Six: Vegas			
GTA: San Andreas			

Spiel	1.024x768, mittlere Detailstufe	1.280x1.024, alle Details kein AF/FSAA	1.280x1.024, 4x FSAA/8:1 AF
Hitman: Blood Money			
Half-Life 2			
Half-Life 2: Episode One/Two			
Mafia			
Max Payne 2			
Prey			
Quake 4			
Splinter Cell 3			
Splinter Cell 4			
UT 2004 (dt.)			
UT 3*			
Crysis*			
Bioshock*			
Kane & Lynch*			
S.T.A.L.K.E.R.*			
Stranglehold*			

* Prognose, da das Spiel noch nicht veröffentlicht wurde

Tuningtipps: Spiele mit Source-Engine

Wie bei *Half-Life 2* und *Episode One* ist auch das technische Fundament von *Dark Messiah* die *Source*-Engine. Welche Hardware Sie für Spiele mit Valves Leistungszentrale benötigen und welche Tuning-Möglichkeiten es gibt, zeigen wir hier.

MAXIMALE DETAILS





Alle Texturen besitzen eine hohe Auflösung und wirken dadurch sehr plastisch. Die HDR-Beleuchtung sorgt für einen realistischen Überstrahleffekt. Dank Anti-Aliasing sind alle Kanten sichtbar geglättet.

MINIMALE DETAILS



Bei der Minimaloptik haben die Texturen an Details und damit an Dreidimensionalität eingebüßt. Der Überstrahleffekt ist nicht vorhanden und an den Texturkanten kommt es zur Treppchenbildung.

Tuning-Tipps

Um *Dark Messiah of Might and Magic* oder andere *Source*-Engine-Spiele in 1.024x768 mit allen Details zu spielen, benötigen Sie:

- □ 3,5 Gigahertz
- □ 1 Gigabyte Arbeitsspeicher
- □ Geforce 7600 GT/Radeon X1800 GTO/X1950 Pro

Mit 1,5 GHz, 256 MByte Speicher und Geforce 6600/Radeon 9600 XT sollten Sie:

- □ Als Auflösung 800x600 wählen
- □ Unter Modelldetails, Texturdetails und Shader-Detail den Wert „Niedrig" einstellen
- □ Die Wasserdetails auf „Einfache Reflexionen" reduzieren
- □ Mit niedrigen Schattendetails spielen
- □ Die Option „GFX-Details" auf „Niedrig" stellen
- □ „High Dynamic Range" ausschalten (Einstellung: „Keine")

Mit 2,5 GHz, 512 MByte Arbeitsspeicher und Geforce 6600 GT/Radeon X800 Pro/GT sollten Sie:

- □ Als Bildschirmauflösung 1.024x768 wählen
- □ Die Modelldetails und Texturdetails auf „Mittel" stellen
- □ Unter Shader-Detail „Hoch" wählen
- □ Bei Wasserdetails „Alles spiegeln" und bei Schattendetails „Niedrig" einstellen
- □ Mit niedrigen GFX-Details spielen
- □ Die Option „High Dynamic Range" auf die Einstellung „Bloom" setzen

Mit 3,5 GHz, 1 GByte Hauptspeicher und Geforce 7800/7900 GTX oder Radeon X1800/X1900 XTX sollten Sie:

- □ Mit einer Bildschirmauflösung von 1.280x1.024 oder 1.600x1.200 spielen
- □ Unter Modelldetails, Texturdetails, Shader-Detail sowie Schattendetails „Hoch" einstellen
- □ Bei Wasserdetails „Alles spiegeln" wählen
- □ Bei „GFX-Details" „Hoch" sowie bei „High Dynamic Range" „Alle" wählen
- □ Den Anti-Aliasing-Modus auf „4x" und den Filtermodus auf „Anisotropisch 8x" stellen

Das erweiterte Grafik-Options-Menü von *Dark Messiah of Might and Magic*

1 Modelldetails: Taktet Ihr Prozessor mit zwei Gigahertz oder weniger, sollten Sie die Modelldetails auf „Niedrig" reduzieren.

2 Texturdetails: Texturen mit einem geringen Detailgrad wirken unscharf. Verringern Sie die Texturdetails nur, wenn Sie mit einem schwachen 3D-Beschleuniger wie einer Geforce 6600/Radeon 9600 XT spielen.

3 Shader-Detail: Schwächelt Ihre Grafikkarte, empfehlen wir, an dieser Stelle auf „Niedrig" herunterzuregeln. Für „Hoch" besitzt schon eine Mittelklassekarte wie eine Geforce 7600 GT genügend Leistung.

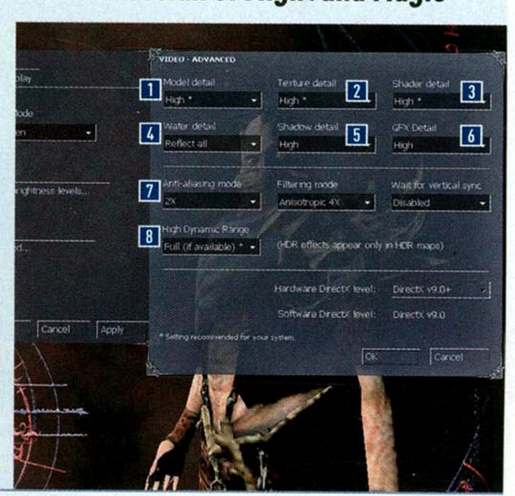
4 Wasserdetails: Für die Wasserdarstellung mit Spiegelungen und Lichtbrechungen benötigen Sie mindestens eine Radeon X800 Pro/GTO.

5 Schattendetails: Der Verzicht auf detaillierte Schatten erhöht die Fps-Rate um rund zehn Prozent – zu empfehlen bei schwachen Grafikkarten.

6 GFX-Details: Stellen Sie den Detailgrad für die Spezialeffekte nur dann auf „Hoch", wenn Sie mit 3,5 Gigahertz und einer Geforce 7600 GT spielen.

7 Anti-Aliasing/Filtermodus: Für eine zweifache Kantenglättung sowie den vierfachen anisotropen Texturfilter in 1.280x1.024 sind bereits eine Geforce 7900 GT oder Radeon X1900 XT ausreichend leistungsstark.

8 High Dynamic Range: Den Überstrahleffekt sollten Sie erst ab einer Geforce 7600 GT/Radeon X1800 GTO aktivieren.



Leistung

*Qualitätsmodus: Im Treibermenü sind zweifache Kantenglättung und 4:1 anisotroper Filter aktiviert.

SPIELBARKEIT: Technisch unmöglich · Nee, lass ma! · Mies · Noch okay · Okay · Gut · Sehr gut · Optimal

GRAFIKKARTEN ▸		EINSTEIGER-PC		AUFSTEIGER-PC		SPIELER-PC		HIGH-END-PC	
		Geforce FX 5900 XT, Geforce 6600, Radeon 9600 Pro/XT, X700 Pro		Geforce 6600 GT, 6800 XT/LE, 7600 GS, Radeon X800 Pro/GTO, X1600 Pro/XT		Geforce 6800 GT/GS/Ultra, 7800 GS, 7600 GT, Radeon X850 XT/XT-PE, X1800 GTO		Geforce 7800 GT/GTX, 7900 GT/GTX, Radeon X1800 XL/XT, X1900 XT/XTX	
▾ PROZESSOREN		800x600	1.024x768	1.024x768	1.280x1.024	1.024x768	1.280x1.024	1.024x768	1.280x1.024 (Qualitätsmodus*)
ab 1,5 GHz	MIN. DETAILS								
	MAX. DETAILS								
ab 2 GHz oder XP 2000+	MIN. DETAILS								
	MAX. DETAILS								
ab 2,5 GHz oder XP 2500+	MIN. DETAILS								
	MAX. DETAILS								
ab 3 GHz oder XP 3000+	MIN. DETAILS								
	MAX. DETAILS								
ab 3,5 GHz oder Athlon 64 3.500+	MIN. DETAILS								
	MAX. DETAILS								

RAM

256 MByte · 512 MByte · 1 GByte · 2 GByte

LEISTUNGSMERKMALE

Um Spiele mit der *Source*-Engine in allen Details und einer Auflösung von 1.024x768 genießen zu können, ist kein High-End-PC nötig. Bereits ein 3,5-Gigahertz-Prozessor, ein Gigabyte Speicher und eine Geforce 7600 GT/Radeon X1800 GTO garantieren flüssiges Spielen. Wollen Sie die Optik durch den Qualitätsmodus aufwerten, benötigen Sie eine Geforce 7900 GT oder Radeon X1900 XT.

Die fünf besten Killerspiel-Alternativen

				
Foto: action press	Foto: action press	Foto: action press		Foto: action press
PLATZ 1 Ministerpräsident werden	**PLATZ 2** Dem Schützenverein beitreten	**PLATZ 3** Als Straßenstricher tätig sein	**PLATZ 4** Als Gerichtsmediziner arbeiten	**PLATZ 5** Als Kranführer jobben
WIR EMPFEHLEN DAS, WEIL ...				
... man als Dikta..., Verzeihung, Ministerpräsident von nichts eine Ahnung haben muss, aber überall ungestraft mitreden darf. **5,5**	... Sie anders als in Spielen wirklich lernen, mit Schusswaffen zu treffen. Vielleicht können Sie das ja doch mal *räusper* brauchen. **3,3**	... Sie bei der Arbeit viel an der frischen Luft sind und immer wieder das Gefühl haben, geliebt zu werden. Ferner: Gleitzeit! **6,5**	... sogar in Deutschland keiner vorher das Blut entfernt und Sie persönlich entscheiden, wo und was geschnitten wird. **1,2**	... Sie die geile Dunkelhaarige mit den prallen Brüsten, die im zwölften Stock wohnt, bei ihren Nackt-Yoga-Übungen beobachten können. **2,2**
WAS KRIEGT MAN?				
Geschätzt zwischen 10.000 und 12.000 Euro brutto im Monat. Wahnsinn, halb so viel wie ein PCA-Redakteur netto! Hölle! **83,5**	Waffen. Und beim größten deutschen Schützenverein vielleicht sogar eine schmucke Gasmaske gratis obendrauf. **17,5**	Was Sie am Ende monatlich reinkriegen, hängt davon ab, wie viel Sie täglich an Ihrem Ende reinkriegen. Sie verstehen? **87,5**	Wie sagte Forrest Gumps Papa immer: „Leichen sind wie eine Pralinenschachtel – man weiß nie, was man beim Öffnen bekommt." **46**	Eine Erektion – und das ist ab 60 mehr, als man vom Leben erwarten kann. Fragen Sie unseren Chefredakteur. **25,5**
WAHRSCHEINLICHKEIT, NACH EINEM AMOKLAUF ALS TÄTER VERDÄCHTIGT ZU WERDEN				
Egal, da Sie politische Immunität genießen. Im Zweifel einfach für ein Verbot der Verdächtigung oder der Verdächtiger einsetzen. **23,4**	Sehr gering, weil nach einem Amoklauf erst mal kein Schwein fragt, woher der Jugendliche die Waffen hatte. **5,2**	Hoch. Aber natürlich deutlich geringer als etwa bei vorbestraften belgischen Mördern oder – noch schlimmer – Computerspielern. **66,6**	Niedrig, weil Sie wissen, wie man eine falsche Fährte legt: Sie behaupten, im Darm eines Opfers ein *Counter-Strike*-Spiel gefunden zu haben! **12**	Als Kranführer bauen Sie – anders als *Counter-Strike*-Spieler – Schulen, ohne dass gleich die GSG 9 vor der Wohnungstür steht. **15,5**
ERGEBNIS				
19,6	**11,1**	**8,5**	**4,6**	**3,6**

FORMEL: (Wir empfehlen das, weil ... x Was kriegt man?) : Wahrscheinlichkeit, nach einem Amoklauf als Täter verdächtigt zu werden = Ergebnis

Das hat uns noch gefehlt!

Wir lieben Viecher – platonisch natürlich. Jedenfalls fordern wir von den Entwicklern dieser Welt: Schafft mehr Spiele, bei denen wir in tierische Rollen schlüpfen dürfen!



Der Schwarze Stoibär: Kreatur des Grauens

Auf *Der Weiße Hai* sollte unbedingt *Der Schwarze Stoibär* folgen. Mission: „Killerspiele" verbieten, weil diese ja „Jugendliche animieren, andere Menschen zu töten". Ausländer? Verbieten! Vorehelichen Sex? Verbieten! Autofahren? Verbieten! Alkohol? Verbieten, verbieten, alles verbieten!!! Oh ... geht ja nicht, Auto- und Alkoholhersteller haben ja eine Lobby. Mist.



Cujo, der Chihuahua: Bestie im Blutrausch

Cujo der Chihuahua infiziert sich mit Tollwut, weil er im Wald von einem „Killerspiele"-Spieler gebissen wird. Fortan geht der 500 Gramm schwere Koloss als reißende Bestie auf Beutezug und tötet wahllos. *Cujo, der Chihuahua* wird sicher bald verboten, weil das Spiel Jugendliche animiert, Bäume, Menschen und Politiker anzupinkeln.



Fotos: action press

Desert Igel: Die Rache des Stachel-Satans

Eddie der Igel hat seine ganze Familie auf der Bundesstraße 13 zwischen München und Holzkirchen verloren. Als auch noch seine Sexpuppe, die er sich aus einem Kaktus gebastelt hat, von einem Auto überrollt wird, schwört Eddie blutige Rache. *Desert Igel* wird vermutlich verboten, weil es Jugendliche zu Sex mit Tieren und Kakteen animiert.



Unser Leser Jan Wilhelm Kleineke überraschte uns neulich mit folgender Mail:

[...] Im Zuge der verbalen Amokläufe von Herrn Stoiber und seinen Arschkopf-Kollegen zum Thema Killerspiel-Debatte habe ich neulich einen Cartoon gezeichnet. Das kommt bei mir in meiner Eigenschaft als Kommunikationsdesignstudent mit ersten zarten Printmedienerfahrungen (Titanic-Magazin, Hamburger Morgenpost) ab und zu mal vor. Jedenfalls, der kam im Bekannten-/Zockerkreis ganz gut an. Sogar meine Mutter musste lachen, und die ist Staatsanwältin und findet mich zum Kotzen. Lange Rede, kurzer Schwanz: Öffnen Sie einfach mal das angehängte JPG und schauen Sie rein. Wenn er nicht gefällt – Schwamm drüber. [...] Aber vielleicht schafft es mein Werk am Ende ja in die nächste Ausgabe? [...]

Logisch, lieber Jan! In unseren Sonderheften drucken wir doch jeden Scheiß ab!



Epilog

Hesse: Was halten Sie davon, dass Politiker die sogenannten Killerspiele verbieten wollen?

Ciszewski: Bei der nächsten Wahl stimme ich für den Beckstein seine Partei! Ich will nie wieder abtrocknen, da kommt mir ein Killerspüleverbot sehr entgegen.

Hesse: Oh Gott, Ihre Eltern hätten eindeutig verhüten sollen, Cisdummeriski.

PC ACTION

AB-18-EDITION



Sie sind erwachsen? Sie hassen Zensur und lieben Computerspiele? Sie brauchen die PC ACTION-Ab-18-Edition!

Jugendschutz ist gut und wichtig. Aber eben nur für Jugendliche. Exklusiv und nur im Abonnement bieten wir Volljährigen die Möglichkeit, in den Genuß von Demoversionen von Spielen zu gelangen, die nicht für Jugendliche freigegeben sind. Außerdem liefern wir Ihnen so oft es geht Videos in einer längeren Schnittfassung mit mehr Pixelblut und noch mehr Action.

Sie können das „Ab-18-Abo" neu abschließen oder, wenn Sie bereits PC ACTION-Abonnent sind, Ihr bestehendes Abo umstellen. Die Abwicklung ist denkbar einfach:

Lösung A: Besuchen Sie die unten stehende Internetadresse. Hier finden Sie Prämien-, Jahres- und Mini-Abos auch in der Ab-18-Edition. Falls Sie bereits ein Abo von PC ACTION DVD beziehen, können Sie es über den Menüpunkt „Abo-Service" auf die Ab-18-Edition umstellen.

Lösung B: Schicken Sie Ihre Bestellung zusammen mit einer gut lesbaren Kopie Ihres Personalausweises (Vor- der- und Rückseite) oder Reisepasses per Post, Fax oder E-Mail an:

Computec Media AG
Aboservice CSJ
Postfach 14 02 20
80452 München
Tel.: +49 (0)89 20 959 125
Fax: +49 (0)89 20 028 111
E-Mail: computec@csj.de

Betreff: „Ich will ein Abo der Ab-18-Edition von PC ACTION!"

Außerhalb Deutschlands wird im Handel und im Abo übrigens automatisch die Ab-18-Edition ausgeliefert.

HTTP://ABO.PCACTION.DE